COPA SANTANDER LIBERTADORES

OFFICIAL LICENSED PRODUCT · OFFICIAL LICENSED PRODUCT · UEFA CHAMPIONS LEAGUE

PES 2013

PRO EVOLUTION SOCCER

EVERYONE
TODOS
E
CONTENT RATED BY
CONTENIDO CALIFICADO POR
ESRB

KONAMI

⚠ WARNING: PHOTOSENSITIVITY/EPILEPSY/SEIZURES

READ BEFORE USING YOUR PLAYSTATION®2 COMPUTER ENTERTAINMENT SYSTEM.

A very small percentage of individuals may experience epileptic seizures or blackouts when exposed to certain light patterns or flashing lights. Exposure to certain patterns or backgrounds on a television screen or when playing video games may trigger epileptic seizures or blackouts in these individuals. These conditions may trigger previously undetected epileptic symptoms or seizures in persons who have no history of prior seizures or epilepsy. If you, or anyone in your family, has an epileptic condition or has had seizures of any kind, consult your physician before playing. IMMEDIATELY DISCONTINUE use and consult your physician before resuming gameplay if you or your child experience any of the following health problems or symptoms:

- dizziness
- altered vision
- eye or muscle twitches
- loss of awareness
- disorientation
- seizures
- any involuntary movement or convulsion

RESUME GAMEPLAY ONLY ON APPROVAL OF YOUR PHYSICIAN.

Use and handling of video games to reduce the likelihood of a seizure

- Use in a well-lit area and keep as far away as possible from the television screen.
- Avoid large screen televisions. Use the smallest television screen available.
- Avoid prolonged use of the PlayStation®2 system. Take a 15-minute break during each hour of play.
- Avoid playing when you are tired or need sleep.

Stop using the system immediately if you experience any of the following symptoms: lightheadedness, nausea, or a sensation similar to motion sickness; discomfort or pain in the eyes, ears, hands, arms, or any other part of the body. If the condition persists, consult a doctor.

WARNING TO OWNERS OF PROJECTION TELEVISIONS:

Do not connect your PlayStation®2 system to a projection TV without first consulting the user manual for your projection TV, unless it is of the LCD type. Otherwise, it may permanently damage your TV screen.

HANDLING YOUR PLAYSTATION®2 FORMAT DISC:

- This disc is intended for use only with PlayStation®2 consoles with the NTSC U/C designation.
- Do not bend it, crush it or submerge it in liquids.
- Do not leave it in direct sunlight or near a radiator or other source of heat.
- Be sure to take an occasional rest break during extended play.
- Keep this compact disc clean. Always hold the disc by the edges and keep it in its protective case when not in use. Clean the disc with a lint-free, soft, dry cloth, wiping in straight lines from center to outer edge. Never use solvents or abrasive cleaners.

Setting up	**01**
Getting Started	**02**
System Settings	**02**
Gallery	**02**
Training Mode	**02**
Edit Mode	**02**
Game Controls	**03**
Game Settings	**06**
Formation Settings	**07**
Match Screens	**09**
Play Modes	**10**
• Match Mode	10
• Copa Santander Libertadores	10
• UEFA Champions League	10
• Master League Mode	10
World Player	**11**
Become a Legend	**11**
League Mode	**12**
Cup Mode	**12**
Selection Match	**12**
Community	**12**
Legal	**12**
Customer Support & Warranty	**13**
Español	**15**
Português Brasileiro	**33**

Thank you for purchasing *PES® 2013* from Konami. Please read this manual thoroughly before playing the game. Also, please keep this manual in a safe place so you can refer to it easily later.

NOTE: Konami does not re-issue manuals.

Konami is continuously striving to improve its products. As a result this product may differ slightly from another depending on the purchase date.

SETTING UP

Insert a memory card (8MB) (for PlayStation®2) into MEMORY CARD Slot 1 on the console, and then load the game. Select your preferred language from the language selection screen on boot up. While languages can be freely changed subsequently in the System Settings, the team names will remain in the language you first selected.

CREATING AN OPTION FILE

If this is the first time you have played *PES 2013*, you will first need to create an Option File. This stores important user data such as button configurations, screen settings, and much more. If no Options File exists then your personal settings and data cannot be saved. When you load the game for the first time, select "Save" from the menu that appears, and then enter a user name. Your Option File will then be created, and will be loaded automatically in future.

TOP MENU

The Top Menu screen provides access to *PES 2013* competitions, options and features. Use the directional buttons or left analog stick to highlight the required option, and then press the ⊗ button to make your selection.

USING THE HELP FUNCTION

PES is a massive, feature-packed game, but every effort has been made to make it as accessible as possible. When the SELECT icon appears at the bottom of the screen, you can press that button to call up the Help Menu to view helpful advice at any time. Please select your preferred language from the language selection screen displayed when booting up the game.

SAVING DATA

In order to store and update your Option File and save your progress in competitions, you will need a memory card (8MB) (for PlayStation®2) in MEMORY CARD slot 1. The Option File can only be saved to or loaded from a memory card (8MB) (for PlayStation®2) inserted into MEMORY CARD slot 1 (or MEMORY CARD slot 1-A if using a multitap (for PlayStation®2). Competition data is saved to MEMORY CARD slot 1 by default, but you can change the MEMORY CARD slot used to store progress at the Save and Load Screens.

On the main menu screen in each game mode, selecting "Save" will take you to the Save Data Screen. Select where you want to save your data, and then press the ⊗ button to confirm your selection. Pressing the ◎ button at the Save Data Screen will bring up the Delete Saved Data Screen, which you can use to delete any unwanted *PES 2013* files.

GETTING STARTED

PlayStation®2 system

Starting a game: Set up your PlayStation®2 computer entertainment system according to the instructions supplied with your system. Check that the system is turned on (the on/standby indicator is green). Insert the *PES 2013* disc in the system with the label side facing up. Attach game controllers and other peripherals as appropriate. Follow the on-screen instructions and refer to this manual for information on using the software.

Memory Card (8MB)(for PlayStation®2): To save game settings and progress, insert a memory card (8MB)(for PlayStation®2) into MEMORY CARD slot 1 of your PlayStation®2 system. You can load saved game data from the same memory card or any memory card (8MB)(for PlayStation®2) containing previously saved games.

SYSTEM SETTINGS

This menu offers many useful functions, such as the button configuration screen and data management controls.

PES Data Control: Use this option to load and save Option Files, copy and delete data, and import data from a *PES 2012* Option File. If you activate the Auto Save feature, all settings adjustments will be automatically saved to your Option File.

Button Configuration: Use this menu to tailor controller settings to suit your personal preferences. Highlight an action with the directional buttons and then perform the desired swap with the ⊗ button. Use the ◎ button to switch between controls for offense and defense. You can also press the □ button to load saved Button Configuration settings from the Option File.

Sound Settings: You can adjust commentary, music and sound effect options here.
Screen Settings: Use this option to reposition the game display on your television or monitor.
Language: Select the language of the in-game text and commentary.

GALLERY

Visit the Gallery to watch saved replays, view your track record, and create music playlists. Choose the Credits option to be introduced to the team behind *PES 2013*.

PES-Shop: Pay a trip to the PES-Shop to spend PES "points" on a wide range of bonus features. A small amount of PES points are awarded after every match, regardless of the result, but are dispersed in far greater quantities when you win tournaments and leagues. However, you only receive PES points on the first occasion that you win a particular competition, so be sure to spend them wisely!

TRAINING MODE

Use this mode to practice basic controls, or to master advanced techniques.

Step-by-Step Training

This practice mode offers numerous challenges designed to improve your all-round play. Pick the level that best reflects your ability (Beginner or Intermediate), and then follow the on-screen instructions to play each scenario.

Free Training

This option enables you to choose a team and play practice matches against up to eleven reserves. The following tables detail General Settings and Pause Menu options specific to Free Training.

EDIT MODE

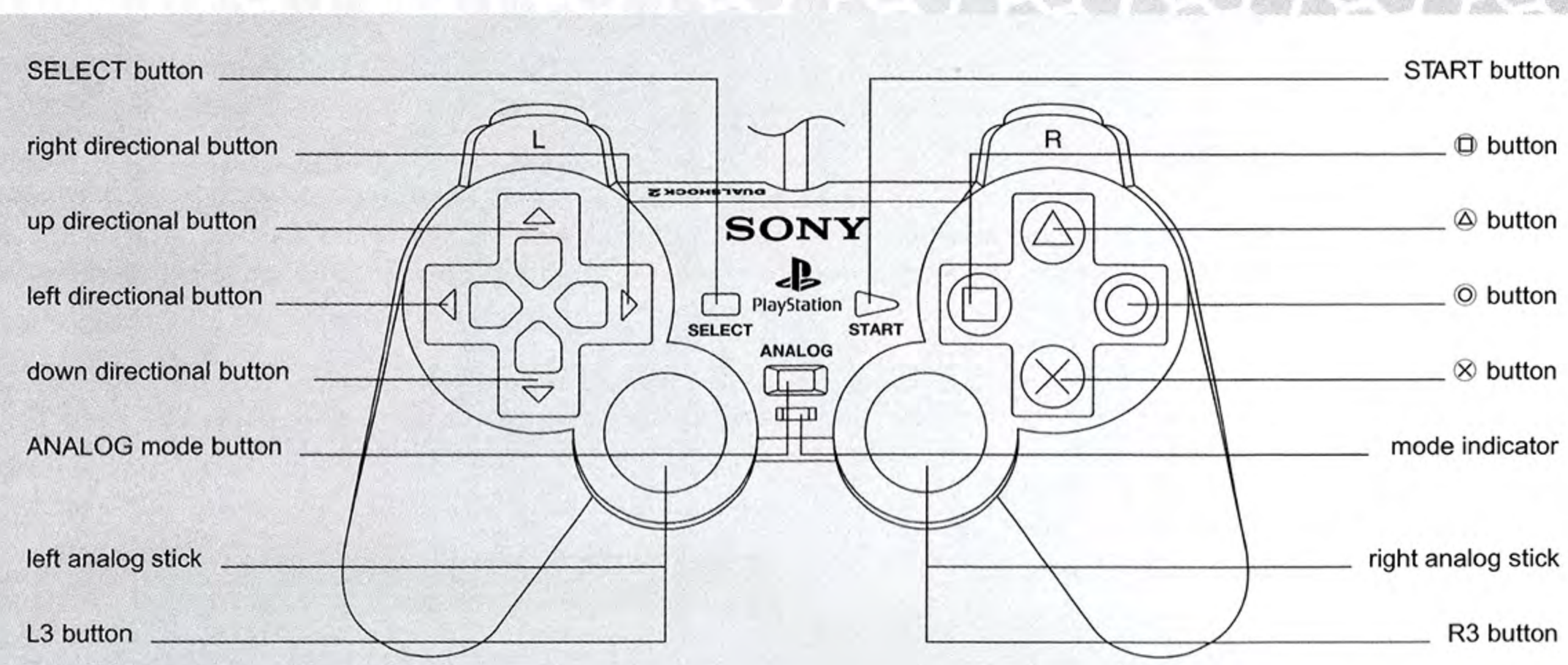
This option enables you to customize the many teams and players featured in *PES 2013*, and even create your own original club. Use the SELECT button (look for the prompt at the bottom of the screen) to view more detailed instructions on how to use this mode's various options and features.

GAME CONTROLS

BASIC CONTROLS

Use your analog controller (DUALSHOCK®2) in controller port 1 to navigate menu screens. Use the directional buttons or left analog stick to move through menus, ⊗ button to confirm a selection, and △ button to cancel or move back through screens.

The diagrams below show the default control settings on the analog controller (DUALSHOCK®2). They can be altered via the Button Configuration menu at the Options screen.



BASIC ATTACKING CONTROLS

L1 button:	Switch between players
R1 button:	Dash
Directional buttons:	Player movement, dribbling
Left analog stick:	Player movement, dribbling
△ button:	Through ball
○ button:	Cross/long pass
⊗ button:	Short pass
□ button:	Shoot
Right analog stick:	Manual pass

BASIC DEFENCE CONTROLS

L1 button:	Switch between players
R1 button:	Dash
Directional buttons:	Player movement
Left analog stick:	Player movement
△ button (hold down):	Goalkeeper
○ button:	Sliding tackle
⊗ button (hold down):	Tackle/apply pressure
□ button (hold down):	Clearance/close down

Note: You can also check the game controls within the game. Just pause a match and select "Command List" on the menu that shows up.

DRIBBLING & TRAPPING

All moves are assuming that the player is facing forward.

Dribbling: Use the directional buttons to move when the ball is at your player's feet.

Dash Dribble: Press the R1 button while dribbling to sprint.

Extend Time between Ball Touches: While holding the R1 button to sprint with the ball at your player's feet, rapidly push the directional buttons two or three times between touches to knock the ball further ahead. You can also achieve the same effect by repeatedly tapping the R1 button.

Greater Distance Between Ball Touches: While running with the ball with the R1 button depressed, hold the

R2 button and push the directional buttons 45° to either side of the current direction of movement.

Slow Dribble: Keep the R2 button depressed while dribbling to perform a "slow dribble". The ball will hardly leave your player's feet as you perform this technique, and it can be followed by a quick change of direction or one of many feints.

Sideway Dribble: To move at right angles to the current direction of movement press the R2 button, then immediately push the directional buttons 90° in either direction.

Stop the Ball 1: Release the directional buttons and press the R1 button to stop the ball's movement while dribbling.

Stop the Ball 2: Release the directional buttons and press the R2 button to instruct your player to stop and face your opponent's goal.

Knock the ball forward: From a stationary position, hold the L1 button, then push forward on the directional buttons to gently play the ball forwards.

Drag the ball back: From a stationary position, hold the L1 button, then push back on the directional buttons to bring the ball back towards the player's feet.

Jump: When an opponent executes a sliding tackle, press the R2 button to attempt to jump over it.

Control Ball: When receiving a pass, push the directional buttons to control the ball.

Stop the Ball & Turn to Face Goal: When receiving a pass, release the directional buttons and press the R2 button to turn to face the opponent's goal while trapping the ball.

Turn without touching the ball: To instruct a player to turn and run onto an incoming pass without making an initial touch, hold the R1 button and push the directional buttons in the direction that the ball is moving.

Through Feint: Press the R1 button as the player looks to receive the pass.

PASSING

Note: Use the directional buttons to specify the direction a pass should be played in.

Short Pass/Head Ball: Press the ⊗ button to make a short pass along the ground or head the ball. Hold the ⊗ button for longer to pass to a more distant player.

Backheel: Quickly push the directional buttons away from the player's current direction of movement and then press the ⊗ button.

First-Time Pass: Press the ⊗ button before your player traps the ball.

Long Pass: Press the ◉ button. The distance of the pass depends on the length of time that the ◉ button is held.

First-Time Long Pass: Press the ◉ button before your player traps the ball.

Through Ball: Press the △ button. Holding the △ button down for longer will direct the pass to a more distant player.

First-Time Through Ball: Press the △ button before your player traps the ball.

Chipped Through Ball: Hold the L1 button and press the △ button.

One-Two Pass: Hold down the L1 button and press the ⊗ button to make a short pass, then press the △ button before your teammate receives the ball to execute a return pass.

One-Two Pass with Chipped Return Ball: Hold down the L1 button and press the ⊗ button to make a short pass, then press the L1 + △ buttons before your teammate receives the ball to execute a chipped return pass.

Pass and Move: Press the R2 button immediately after passing the ball to instruct the player to make a forward run.

Manual Pass: Push the right analog stick in the desired direction to execute the pass. The strength of the pass is determined by how long the right stick is pushed.

Manual Long Pass: Hold down the L1 button and push the right analog stick in the desired direction to execute the long pass. The strength of the pass is determined by how long the right stick is pushed.

CROSSING

Note: Use the directional buttons to specify the direction of a cross.

High Cross: From deep in your opponent's half, press the ◉ button.

Low Cross: From deep inside your opponent's half, press the ◉ button twice.

Cross Along the Ground: From deep inside your opponent's half, press the ◉ button three times to send in a low cross along the ground.

Lofted Ball: Press the R2 button while delivering a cross to loft the ball high into the air.

Early Cross: Hold the L1 button and press ◉ button to cross the ball from any position in your opponent's half.

SHOOTING

Notes on shooting: Press the ▣ button to build up the power gauge. Release the ▣ button when the power gauge reaches the desired level, and your player will send a shot towards the goal. The length of the power gauge determines the power and height of your shot. Use the directional buttons to specify the required direction as the shot is made.

Shoot: Press the ▣ button.

First-Time Shot/Head Ball: Press the ▣ button just before the ball reaches your player to make a first-time shot or header on goal.

Controlled Shot: Press the R2 button when the power gauge reaches the desired level to make a shot that trades power for precision.

Chip Shot: Hold the L1 button and press the ▣ button.

Chip Shot Type 2: For a lob with a lower trajectory, press the ▣ button and then press the R1 button when the power gauge appears.

TRICKS & SKILLS

NOTE: Certain feints and tricks can be executed

in multiple ways and the motions may differ correspondingly.

Kick Feint: When the shot or pass gauge is displayed, press the ⊗ button to cancel the kick.
Upper Body Feint 1: While dribbling, hold the L1 button, then push the directional buttons to right forward diagonal then left forward diagonal direction or in reverse.
Upper Body Feint 2: While Stationary, hold the L1 button, then push the directional buttons to the either side of the player.
Matthews Feint: While Stationary, hold the L1 button, then push the directional buttons to the player's side then towards the reverse forward diagonal.
Running Matthews Feint: While Dribbling, hold the L1 button, then push the directional buttons to the player's side then to his opposite side.
Step Over: To Step Over the ball, either press the L1 or the R2 button twice. Can be executed while stationary or dribbling.
Step Over Fake: While Stationary, hold the L1 button, then push the directional buttons to the player's side then to his opposite side.
Step Over: While Dribbling, hold the L1 button, then press the directional buttons forward then to the side.
V Feint: While Stationary, hold the L1 button and push back on the directional buttons to pull back the ball. Then, push diagonal forward.
Drag Back Turn: While Stationary, hold the L1 button and push back on the directional buttons to pull back the ball. Then, push it to the player's side.
Flip Flap (restricted to certain players): (If right footed), While dribbling, hold the L1 button then push the directional buttons diagonally right. (Controls are reversed if left footed).
Reverse Flip Flap (restricted to certain players): (If right footed), While dribbling, hold the L1 button then push the directional buttons diagonally left. (Controls are reversed if left footed).
Front Flick: Hold the L1 button, then push the directional buttons forward twice.
Roulette: Hold the L1 button, then rotate the directional buttons a full 360°. The direction in which the player spins depends on which way you rotate the right analog stick. Certain players may have different Roulette motions.
Sideward Step Over: While Side Dribbling, hold the L1 button, then push directional buttons towards the direction the player is running.

Notes: Moves such as "Matthews Feint", "Matthews Feint into Diagonal Run", "Sideward Step Over", "Step Over", "Step Over Fake" and "Drag Back Turn" can only be executed by players whose dribbling accuracy is above a required value.

DEFENSE

Tackle/Pressure: Press the ⊗ button to attempt a tackle. You can also hold the ⊗ button to instruct your player to automatically close down an opponent and apply pressure. This can be used in conjunction with the R1 button.
Close Down: Hold the ▣ button when the opposing team is in possession to have the player closest to the ball (not counting the player you are controlling) close down the player on the ball.
Sliding Tackle: Press the ◉ button.
Clearance: When the ball is deep inside your half, press the ▣ button to clear the ball.
Rush Keeper From Goal: Press the △ button while defending to make the goalkeeper sprint towards the ball.
Goal Kick: Press the ◉ button or the ▣ button to kick the ball upfield. Use the directional buttons to aim.
Throw Ball: When your goalkeeper is holding the ball, press the ⊗ button to throw the ball to a teammate. Use the directional buttons to aim.
Drop Ball: When your goalkeeper is holding the ball, press the R1 button to instruct him to drop the ball at his feet.
Moving the Keeper: If you activate the "GK Cursor" option on the Player Settings screen (see page 6), you can hold down the △ button and press the L1 button to gain active control of your goalkeeper's movement.

GENERAL CONTROLS

Change Player: Press the L1 button to switch control to the player closest to the ball.
Control Player When Ball is Airborne: When the ball is in the air, hold the R2 button and use the directional buttons to position the player to meet it. You can make the player dash by pressing the R1 button.
Dash: Use the directional buttons + the R1 button to execute a dash move.
Super Cancel: When a player is automatically running after the ball, press the R1 and R2 buttons simultaneously to bring the player to a halt, or to regain full control.
Activate/Cancel Strategies (Manual Mode)*: Hold down the L2 button and then press the ◉ button, the ⊗ button, the △ button or the ▣ button to activate or cancel strategies assigned to those buttons. See page 8 for more details.
Activate and Cancel Strategies (Semi-Auto Mode)*: Press the L2 button to activate or cancel your chosen strategy.
Attack/Defense Level*: Press the L2 and R1 button together to increase the Attack/Defense gauge level, thus instructing your players to push forward. Press the L2 and R2 button together to reduce the gauge level.

Note: These buttons will have no effect if mode has been selected at the Player Settings screen. See "Player Settings" on page 6 for more details.

SET-PIECES & DEAD-BALL SITUATIONS

Note: For free kicks and corners, hold the relevant button down to increase the power gauge to the required level.

CORNERS

Regular: Press the ◉ button.
High Cross: Hold down the R2 button + ◉ button.
Low Cross: Push directional buttons up + ◉ button.
Along the Ground: Directional buttons down + ◉ button.

Apply Curl: Directional buttons left or right while the power gauge is onscreen.
Short Corner: Press the ⊗ button to send a short pass to your nearest teammate.

FREE KICKS: Passing
Short Pass: Choose a direction with the directional buttons and then press the ⊗ button.
Regular Long Pass: Press the ◉ button.
High Ball: Hold down the R2 button + ◉ button.
Low Ball: Up on the directional buttons + ◉ button.
Along the Ground: Down on the directional buttons + ◉ button.
Curl: Left or right on the directional buttons while the power gauge is displayed.
Through Ball: Press the △ button when taking a free kick to send a ball through the defense. Use the directional buttons to aim the pass.

FREE KICKS: Shooting
Regular Shot: Press the ▣ button.
Hard Shot: Up on the directional buttons + ▣ button.
Weak Shot: Down on the directional buttons + ▣ button.
Moderately Hard Shot: Press the ▣ button, and just as the player makes contact, press the △ button.
Moderately Weak Shot: Press the ▣ button and then, just as the player makes contact, press the ⊗ button.
Apply Curl: Hold the directional buttons left or right when the power gauge is displayed.
KNUCKLE BALL FREE KICK: Press ▣ then ▣ again as the player strikes the ball. Some players are more apt at this type of free kick giving you more time to enter the second ▣.

FREE KICKS: General Controls
Quick Restart: Press both L1 + R1 buttons when "Quick Restart" is displayed on screen to quickly play a pass to a teammate. If you choose not to press the L1 + R1 buttons, you will proceed to the default Free Kick screen.
Changing the Number of Kickers: Press the L1 and R1 buttons simultaneously to cycle through the following free kick configurations: **one kicker** (default), **two kickers** (second kicker: right side), **two kickers** (second kicker: left side).
Using the Second Kicker: Execute the free kick while holding the L1 button to make the second kicker make the shot or cross pass.
Second Kicker Rolls Ball Forward: Hold down the L1 button and then press the ⊗ button to make the second kicker roll the ball forward. You can then make a shot or pass from open play with the second kicker.

FREE KICKS: Wall Control
When the opposing team has a free kick, press and hold the following buttons to control the players in the defensive wall:
Players Charge Forward + Jump: Press the ◉ button.
Players Charge Forward + Stand Ground: Press the ◉ and ⊗ button together.
Random: No buttons pressed.

THROW-INS
Short Throw-in: Press the ⊗ button to throw the ball to your nearest teammate in the direction of the throw.
Long Throw-in: Press and hold the ◉ button to make a longer throw-in in the direction the thrower is facing.
Lead Throw-in: Press the △ button to throw the ball into space ahead of a teammate.

PENALTY KICKS
Kicker: Press the ▣ button and hold the required direction on the directional buttons.
Goalkeeper: Hold the directional buttons to dive.

CHANGE CURSOR SET TO "UNASSISTED" AND/OR SELECT PLAYER SET "ON"
Calling for the Ball: When a teammate has the ball, press the R2 button to call for a pass. The more frequently you press the button, the more strident your appeal for the ball will be.

Note: Calling for the ball is especially important in the Become a Legend Mode, where you control one specific player only.

Moving the Player Camera: When your player is not in possession of the ball, you can press and hold the L1 + L2 button to move the camera around the pitch with the directional buttons. You can unlock the "Player" camera type at the PES-Shop.

GAME SETTINGS

Before a match can begin, you need to select your team, your opponents, and tailor various match options to suit your personal preferences. This section illustrates how to start a friendly Exhibition match, but the same principle applies to all competitions.

PLAYER SETTINGS SCREEN

Use the directional buttons to highlight a configurable option, and then press the ⊗ button to select it. Push left or right on the directional buttons to change settings.

1: Player Settings

Choose whether you want to play as the home or away team, then select from one of three different game modes:

: You control all the action on and off the pitch.

: You control the players on the pitch and the AI takes care of substitutions and tactics.

: The AI controls the players on the pitch and you act as manager.

For cooperative play, the other player(s) simply choose the same side as you.

2: Change Cursor Settings
This option sets how frequently the player cursor switches from one player to another:
Assisted: There are eight speeds to choose from the fewer blue blocks, the slower cursor changes will be. The user can also switch manually between players.
Semi-Assisted: The Cursor moves automatically only when attacking. To change cursor manually when defending, press the L1 button.
Unassisted: All cursor switching is executed by pressing the L1 button.
Select Player: The cursor is fixed on one player and cannot be changed.

3: Goalkeeper Cursor
If this option is set to "ON", you can take direct control of your goalkeeper's basic movement while defending by pressing the △ button and L1 button simultaneously.

4: Cursor Display Settings
Use this option to choose how the player cursor appears during matches. "Default" shows the controller number (1 to 8), "User Name" displays the identity registered in the Option File, and "Player Name" shows the name of the individual under your control.

5: Load All Settings
This option is very useful during matches against regular human opponents. With memory cards (8MB) (for PlayStation®2) containing personal Option Files in MEMORY CARD slot 1 and MEMORY CARD slot 2, you can automatically load settings and button configuration data for both players.

SELECT TEAM/STRIP SELECTION/GENERAL SETTINGS
After you've finalised the Player Settings, you'll be able to select the teams of your choice as well as their uniforms. Finally, before kick-off, you may modify General Settings like Game Level, Match Time, Rule Settings and more.

FORMATION SETTINGS

This screen enables you to select your team, pick (and edit) a formation, and adjust dozens of other strategic settings. The tactical flexibility it offers is huge, but don't feel daunted: you can easily bypass its many features for as long as you please. This chapter will introduce you to the key features of the Formation Settings menus. For further information, make use of the in-game Help function. Just press the SELECT button when the Help icon appears.

MAIN MENU
The Main Menu has been introduced as an easy-to-use front end to the traditional Formation Settings screen. It offers the following options:

Start Match: Start the game.
Simple Settings: Configure your strategy by selecting keywords that best suit what you expect from your team, and the *PES 2013* artificial intelligence will configure your tactics and team line-up accordingly.
Auto Settings: This option will suggest a formation, tactics and a first team that the *PES 2013* AI believes is the best for your chosen squad.
Manual Settings: Provides access to the "classic" Formation Settings options, which enable you to configure every aspect of your team's tactics.
Disable Main Menu: Select this option to go straight to the Manual Settings screen on future visits to the Formation Settings page.

MANUAL SETTINGS
Changing the Formation Display: Press the L2 or R2 buttons to toggle the different "pages" of the Formation Display. The default display shows your team's current formation, but you can also view shirt numbers, movement directions (areas of the pitch that your players have been told to cover when your team is in possession), and defensive instructions (the longer the arrow, the more concerned a player will be with breaking up attacks than taking part in them).

Changing the Status Display: Press the L1 or R1 button to switch through the different pages of the Status Display. These show player positions, stamina and condition, yellow and red cards, and set-piece takers. In Master

League mode, or if you have the "Cumulative Fatigue" option active during league and cup competitions, an additional gauge will appear beneath the players' Stamina bars as they participate in successive matches. As this gauge fills a player's ability to regain stamina will be reduced, and they will become more susceptible to injury.

Special Icons: The following icons appear on Status Display pages to provide information on player condition and availability.

Gray Arrow | Red Cross | Yellow Cross | Purple Dash | Globe | Yellow Cards | Red Cards

Injuries

1 Returning to Full Fitness 2 Severe Injury 3 Slight Injury 4 Injury Status Unclear

Unavailable

5 On International Duty 6 Suspended due to Cumulative Yellow Cards 7 Suspended due to a Red Card

MATCH START/EXIT

Select this option to begin (or return to) a match.

SUBSTITUTIONS

This menu enables you to pick your team and substitutes. Select a highlighted player with the ⊗ button, then choose the desired replacement and press the ⊗ button to implement the switch. Players in the first eleven are displayed in black text, substitutes in blue, and reserves in green. The following additional options are available on the Change Player screen:

Teamwork Display: Press the ◎ button to activate and deactivate the Teamwork diagram.
Auto Filter: Press the START button to automatically pick eligible and appropriate players to suit the current formation. Press the START button again to revert back to the original order.
Ability Display: Use the L2 and R2 buttons to scroll through the different pages of the Ability Display.

Note on Player Abilities: Each player in *PES 2013* is unique, defined by strengths and weaknesses that you can study in the Ability Display window. In addition to basic attributes such as height, age, dominant foot, and preferred positions, you can view color-coded abilities (capabilities rated between 1 and 99 or 1 and 8) and "special" abilities (stars indicating that a player has a particular aptitude in that area). Tip: you can learn more about the function of player abilities by using the Edit Player option in Edit Mode.

SET FORMATION

Use the directional buttons to select your formation. Now pick one of the preset variants for each formation, and use the L1 and R1 buttons to activate and disable a sweeper system in defense. Finally, press the ◎ button to confirm your choice.

EDIT POSITION

Select a player, move his button icon with the directional buttons, and then press ⊗ to confirm his new position. Press the ◎ button with a player selected to change his specific role for example, central midfielder (CMF), full-back (SB), or striker (CF). Each player specializes in one or more predefined areas of play, so a side midfielder (SMF) may also be comfortable playing as a winger or central midfielder. It's important to note that putting a player out of position can lead to invisible ability penalties, reflecting his unfamiliarity with that role.

TEAM

Change Strategy: This screen can be used to assign manual gameplans/strategies to ◎, ⊗, △ and □. You can activate or disable these during a match by pressing L2 + the appropriate button. You can also choose from three different strategy systems: Manual (you have full control), Semi Auto (you have control of one strategy activated with the L2 button, while the AI activates the other three at its discretion), and Full Auto (all chosen strategies are under AI control).

Strategy Plan A/Strategy Plan B: Use these options to configure additional formations that can be assigned to Manual Strategy buttons via the Strategy menu. You could, for example, create one system with an emphasis on attack to use while striving for a late equalizer, or set up a highly defensive formation to preserve a slender lead during the closing minutes of a tight match.

Team Strategy: Adjust the behavior of your defensive line to suit your playing style. Back Line is used to determine how deep (C) or high (A) up the pitch your defensive line will sit. The "Offside Trap" option is used to specify how often your defenders should push up to catch opposing players offside, from frequently (A) to rarely (C). Caution: adjusting these options to "A" can lead to your defenders tiring more quickly during a match.

Attack/Defense: The Attack/Defense gauges appear at the bottom of the screen during a match and indicate a team's current attitude, from defensive (blue) to attacking (red). You can adjust these manually in all modes, excluding "Recommended" (full auto). See Basic Controls, page 3.

Manual: You manually change the Attack Level during a match.
Defensive (auto): The AI adjusts the gauge towards defense only.
Balanced (auto): The AI controls both attack and defense.
Attacking (auto): The AI adjusts the gauge towards attack only.
Recommended (full auto): The AI assumes complete control of the Attack/Defense gauge.

Mark Settings: Select "Mark Key Player," and the appropriate member of your team will man-mark the opposition's most dangerous player. Select "Disengage marking" to undo this change.

Set Piece Taker: Choose players to take corners, free kicks, and penalties. If you select "Auto Settings," the AI will automatically pick these for you.

Select Captain: Use this to award the captain's armband to a member of your first eleven.

Change Settings: The two options in this menu enable you to assign responsibility for player substitutions and positional changes to the AI.

INDIVIDUAL

Use this option to give each player specific instructions for the forthcoming match.

Attack: Assign up to two directional arrows to indicate runs a player should make while your team is in possession. This could be used to instruct a full-back to provide greater support during attacks along his touchline, or for a central midfielder to make runs into the penalty area.
Defense: Adjust how actively the player will track back to defend. This can be set to "High," "Normal," or "Low".
Mark Settings: By default, all players in your team are assigned to zonal marking. Use this option to instruct a player to man-mark a specific member of the opposing team. Use the "Normal" or "Aggressive" settings to determine how closely your player should mark his opponent. Select "Disengage marking" to return to zonal marking. Sweepers cannot be given man-marking duties.
Edit Position: Change a player's position on the pitch.
Select Role: Pick a player's specific role for example, should a midfielder play as a DMF or CMF?

DATA MANAGEMENT

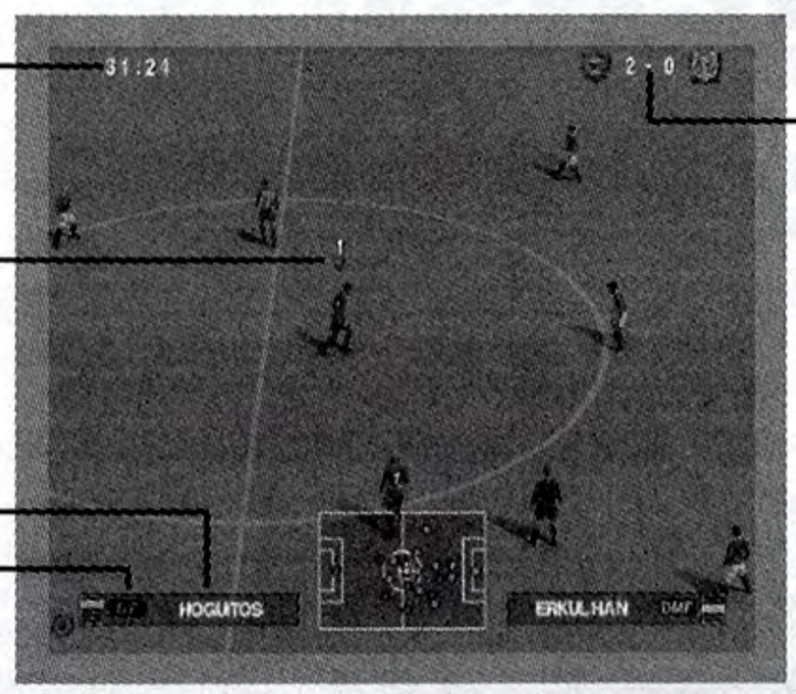
Use this menu to store, save and load formation settings for future use.

Copy Formation: Copy formation data from one location to another.
Delete All Stock Data: Delete all formations temporarily saved in Stock Data.
Save Stock Data: Save the data held in Stock Data.
Load Stock Data: Load formation data stored on a memory Card (8MB) (for PlayStation®2).
Copy Opponent Stock Data: Copy opponent's Stock Data into your own stock.
Exchange Stock Data: Exchange your own team's Stock Data with that of your opponent.

MATCH SCREENS

This section explains the various features and functions of screens you will encounter during a match.

MATCH DISPLAY



Attack/Defense Mindedness: This gauge indicates your team's current mentality. The redder the bar is, the more offensive the team will be; conversely, a blue bar indicates that a team is pulling back to defend.

Strategy Mark: Button symbols representing Manual Strategies appear in this area when active.

Stamina Gauge: Displays a player's current stamina. The gauge will turn red when stamina is dangerously low, indicating a drop in that player's performance.

Note: The Stamina Gauge defaults to off. In order to display it, you must switch it on from the Pause Menu.

Event Icons: The following symbols will appear in the top left-hand corner of the screen during matches.

Blue - Returning to the Match (No Injury):
A player is returning to the pitch with a clean bill of health.

Yellow - Returning to the Match (Slight Injury):
A player is returning to the pitch, but is carrying an injury that will have an impact on his performance.

Red - Not Returning to the Match (Due to Injury):
An injured player cannot return to the pitch, and must be substituted (if possible).

Gray - Indirect Free Kick:
An indirect free kick has been awarded.

Red - Stoppage Time:
This indicates the game minutes of stoppage time that will be played.

PLAY MODES

MATCH MODE

Use this mode to play individual matches against the CPU or a human competitor. If you're anxious to play your first game of Pro Evolution Soccer, this is the quickest way to get onto the pitch!
Exhibition: Play a one-off match against AI or human competitors.
P1 Quick Start & P2 Quick Start: Use these options to bypass settings screens. Choose P1 Quick Start to play against the AI, and P2 Quick Start to play a friend.
Penalties: Play a penalty kicks competition.

Copa Santander Libertadores

Take on the very best of Latin American Football in the also Exclusive Copa Santander Libertadores mode.
Select either "Exhibition", "Competition".

Note: Teams featured in Copa Santander Libertadores are exclusive to this mode.

UEFA Champions League

Pit your club against the elite of European soccer with the exclusive UEFA Champions League mode. Is your team strong enough to negotiate the group stages? Will you rise to the challenge of knock-out games? Can you become one of the few to lift the cup every player, manager, and fan dreams of?

MASTER LEAGUE MODE

In this mode, you must choose a team and then lead it to success in league and cup competitions (including the UEFA Champions League) over an unlimited number of seasons. As well as generating revenue through success on the field and keeping your squad at peak fitness, you'll need to make astute forays into the transfer market and carefully nurture up-and-coming talent to transform your club into a dominant force in world soccer.

BASIC RULES

ADVANCING THROUGH MASTER LEAGUE

Master League seasons begin during the August transfer period and last until the middle of the last week in July of the following year. As matches are held and the schedule progresses, time will advance on a half-week basis. In August you can set the team's Operating Costs. (Go to Team Information and then Expected balance). The fees are paid during the First week of September. If the balance is in the red after paying these expenses, the team will be declared bankrupt. The team can play matches even while bankrupt, but no personnel appointments can be made including player transfers.

GETTING STARTED

Select "New Game" to begin your Master League career. Select "Master League Original Members" to begin with a fictional squad of only modestly gifted players, "Match Mode Members" to pick a team with its existing player roster, or "Create Custom Team" to create a club from scratch. After you have selected your preferred starting members, you will be taken to the Master League Game Settings screen. This is a series of questions designed to help tailor the Master League difficulty to suit your expectations. Don't worry too much about your other decisions, you can revise difficulty options at the Game Settings screen that follows. If you opted for "Create Custom Team," you will first be asked to edit your club and choose your players.

Select Teams

Choose the team you wish to control, and the remaining teams will be selected automatically. You begin in Division 2. If you purchase the "ML League Structure" feature from the PES-Shop, you can manually choose the clubs for each league, and even start in Division 1.

WORLD PLAYER

Step into the shoes of your favorite football player and guide your team to glory in this "World Player" mode.

Getting Started:

1. Choose the team that your favorite player plays for. (Choose a team then press the ▣ button to check the lineup).
2. Choose your player. Press the square button to change Camera Angle and the L1 and R1 buttons to flick through the player's abilities.
3. Configure "General Settings" including Camera Mode in which Special Camera Angles are selectable, then start the game.

Your first objective is to earn the trust of your manager and teammates. The quickest way to do this will be to carry out the instructions as given to you by your manager during the pre-match and half-time team talks. Are you the type that thrives on pressure and expectations? Then this mode is definitely for you!

BECOME A LEGEND

Create a player and aim to become a main pillar of your team and lead it to the championship. Enjoy your career all the way from your professional debut to your retirement from the game. Opportunities to play matches will be scarce from your debut. You must work hard and impress in matches to win a place on the bench. Put in good performances off the bench to win a regular starting spot in the team. Good match performances will lead to offers from other clubs. After transferring, lead your new team to victory, but also aim to win personal accolades such as the best player of the year or top goal scorer awards. Titles such as these can often result in offers from major clubs, and even national team call-ups. A player's career begins at the age of 17 and increases by one year every January. At the age of 32, you can either choose to retire or play until 36 when retirement is forced and "Become a Legend" is concluded.

MATCHES

Starting players, team formation, substitutions etc. will be decided automatically by the CPU. You control only your created player. When you are not playing, you can view the match as a spectator (double the match speed by the "Game Speed when Spectating" option on the Pause Menu if you wish).

Requesting a Pass from a Teammate

Tap the R2 button repeatedly to request a pass from a teammate. If you're in a good position your teammate will pass you the ball.

Player Development

Playing in matches allows players to develop their abilities.

- Player Stats will rise by "1" for every 100 experience points earned. Once an individual stat reaches 95, you will need to earn 400 to gain a level.
- Please note Player Stats can increase or decrease with the player's age.

National Team Call-up

Good performances for your club team can lead to national team call-ups. You can win different titles playing in national competitions.

Offers

Good performance in your club team and national team can lead to offers from other, even major clubs. If you select which club you want to transfer, you will transfer to that club the following week.

Note: You can use your developed Become a Legend player in any other play mode of the game. To do so, go to "Player Information/Edit Registration" in the Become a Legend menu. Furthermore, you can qualify for the UEFA Champions League within Become a Legend.

LEAGUE MODE
Select this mode to play in a single league over one season or more. With the optional cup enabled, can you lead your team to a glorious double?

CUP MODE
This mode offers a wide range of configurable knockout competitions, from the epic 32-nation International Cup to smaller, user-designed tournaments with club teams.

SELECTION MATCH
This play mode provides the opportunity to play with teams made up of randomly-drawn players, which can lead to some highly entertaining fantasy fixtures. You can either pick a particular region or league for the players to be selected, or choose four teams for your squad to be drawn from. If you don't like the offered line-up, feel free to modify. Finally, select "Conclude Player Selection" to begin the match.

COMMUNITY
Establish your own Community, which is the place to play with friends and rivals alike! Organize your own Communities and keep track of all match records! That should settle the argument of who's the best! Make your Community the social epicenter for your soccer gatherings!

Community Creation
Once you have decided on the community's name, register participants to get started. Up to 16 users can join in one Community. However, you cannot register users with the same name.

DOUBLE FUSION

This product contains code derived from the RSA Data Security, Inc. MD5 Message-Digest Algorithm.

This software is based in part on the work of the Independent JPEG Group.

DOLBY DIGITAL Dolby and the double-D symbol are trademarks of Dolby Laboratories.

COPA SANTANDER LIBERTADORES

OFFICIAL LICENSED PRODUCT · OFFICIAL LICENSED PRODUCT · UEFA CHAMPIONS LEAGUE

eredivisie

AUSTRALIA

LFP

Official Licensed Product of UEFA CHAMPIONS LEAGUE™. All names, logos and trophies of UEFA are the property, registered trademarks and/or logos of UEFA and are used herein with the permission of UEFA. No reproduction is allowed without the prior written approval of UEFA. All club names, club logos and individual players' names are the property of the respective club or person. UEFA shall bear no responsibility for the use of these names and/or logos. adidas, the 3-Bars logo, the 3-Stripe trade mark, adipure, Predator, tango, climacool and adizero are registered trade marks of the adidas Group, used with permission. F50 and speedcell are trade marks of the adidas Group, used with permission the use of real player names and likenesses is authorized by FIFPro and its member associations. Officially licensed by Czech National Football Association Officially licensed by CFF © 2012, DFB Licence granted by m4e AG, Höhenkirchen-Siegertsbrunn © The Football Association Ltd 2012. The FA Crest and FA England Crest are official trade marks of The Football Association Limited and are the subject of extensive trade mark registrations worldwide. © FFF Officially licensed by FIGC ©2009 JFA Licensed by OLIVEDESPORTOS (Official Agent of the FPF) Producto oficial licenciado RFEF Campeonato Nacional de Liga BBVA Producto bajo Licencia Oficial de la LFP www.lfp.es © 2002 Ligue de Football Professionnel ® Officially Licensed by Eredivisie Media & Marketing C.V. and Stichting CAO voor Contractspelers © S.L.B. Produto Oficial Official Licensed Product of A.C. Milan Manchester United crest and imagery © MU Ltd Official product manufactured and distributed by Konami Digital Entertainment under licence granted by Soccer s.a.s. di Brand Management S.r.l. © Adagp, Paris 2012../Macary – Zublena & Regembal – Costantini, Architects Wembley, Wembley Stadium and the Arch device are official trade marks of Wembley National Stadium Limited and are subject to extensive trade mark registrations. All other copyrights or trademarks are the property of their respective owners and are used under license. Photo by Aflo ©2012 Konami Digital Entertainment.

©2012 Konami Digital Entertainment. KONAMI is a registered trademark of KONAMI CORPORATION. "Pro Evolution Soccer" is a registered trademark of Konami Digital Entertainment Co., Ltd.
Published by Konami Digital Entertainment GmbH. Developed by Konami Digital Entertainment Co., Ltd.

LIMITED WARRANTY

Konami Digital Entertainment, Inc. warrants to the original purchaser of this Konami software product that the medium on which this computer program is recorded is free from defects in materials and workmanship for a period of ninety (90) days from the date of purchase. This Konami product is sold "as is," without express or implied warranty of any kind, and Konami is not liable for any losses or damages of any kind resulting from use of this program. Konami agrees for a period of ninety (90) days to either repair or replace, at its option, free of charge, any Konami product, postage paid, with proof of date of purchase, at its Factory Service Center. This warranty is not applicable to normal wear and tear. This warranty shall not be applicable and shall be void if the defect in the Konami software product has arisen through abuse, unreasonable use, mistreatment, or neglect.

THIS WARRANTY IS IN LIEU OF ALL OTHER WARRANTIES AND NO OTHER REPRESENTATIONS OR CLAIMS OF ANY NATURE SHALL BE BINDING ON OR OBLIGATE KONAMI. ANY IMPLIED WARRANTIES APPLICABLE TO THIS SOFTWARE PRODUCT, INCLUDING WARRANTIES OF MERCHANTABILITY AND FITNESS FOR A PARTICULAR PURPOSE, ARE LIMITED TO THE NINETY (90) DAY PERIOD DESCRIBED ABOVE. IN NO EVENT WILL KONAMI BE LIABLE FOR ANY SPECIAL INCIDENTAL OR CONSEQUENTIAL DAMAGES RESULTING FROM POSSESSION, USE OR MALFUNCTION OF THIS KONAMI PRODUCT.

Some states do not allow limitations as to how long an implied warranty lasts and/or exclusions or limitations of incidental or consequential damages so the above limitations and/or exclusions of liability may not apply to you. This warranty gives you specific rights, and you may also have other rights which vary from state to state.

If you experience technical problems with your game, please head to www.konami.com/support for assistance, here you will have access to many support materials, as well as our Knowledge Base which is available 24 hours a day, 7 days a week. All products must be deemed defective by a Konami Customer Service representative and an RMA number assigned prior to returning the product. All products received not matching this criteria will be returned if a Konami Customer Service Representative cannot reach you within three days upon receipt of the unauthorized return.

Konami Digital Entertainment, Inc.
Attention: Customer Service-RMA # XXXX
2381 Rosecrans Ave, Suite 200
El Segundo, CA 90245
USA

Register now at www.konami.com to receive exclusive product news, special offers and more!

www.konami.com/pes2013

⚠ ADVERTENCIA: FOTOSENSIBILIDAD/EPILEPSIA/ATAQUES DE EPILEPSIA

LEA ESTO ANTES DE UTILIZAR SU SISTEMA DE ENTRETENIMIENTO INFORMÁTICO PLAYSTATION®2.

Un porcentaje muy pequeño de personas puede sufrir ataques de epilepsia o desvanecimientos al estar expuestas a ciertos patrones de luz o a luces brillantes. La exposición a ciertos patrones o fondos de una pantalla de televisión o de un videojuego puede provocar ataques de epilepsia o desvanecimientos en estas personas. Estas condiciones pueden desencadenar síntomas epilépticos no detectados anteriormente o ataques de epilepsia en personas que no tienen antecedentes de ataques epilépticos o epilepsia. Si usted, o algún miembro de su familia, tiene epilepsia o ha tenido ataques de cualquier tipo, consulte a su médico antes de jugar. SUSPENDA INMEDIATAMENTE el uso y consulte a su médico antes de continuar jugando se jugadores presentan alguno de los siguientes problemas de salud o síntomas:

- mareo
- visión alterada
- contracciones en los ojos o los músculos
- pérdida de la conciencia
- desorientación
- ataques
- cualquier movimiento involuntario o convulsión

CONTINÚE JUGANDO SÓLO SI SU MÉDICO LO AUTORIZA.

Uso y manejo de los videojuegos para reducir las probabilidades de un ataque

- Utilice en una área bien iluminada y manténgase lo más alejado posible de la pantalla del televisor.
- Evite los televisores de pantalla grande. Utilice la pantalla de televisor más pequeña posible.
- Evite el uso prolongado del sistema PlayStation®2. Tómese un descanso de 15 minutos en cada hora de juego.
- Evite jugar cuando está cansado o necesita dormir.

Deje de utilizar el sistema inmediatamente si tiene alguno de los siguientes síntomas: mareos, náuseas o una sensación similar; molestias o dolor en los ojos, los oídos, las manos, los brazos o cualquier otra parte del cuerpo. Si el problema persiste, consulte a un médico.

ADVERTENCIA PARA LOS PROPIETARIOS DE TELEVISORES DE PROYECCIÓN:

No conecte su sistema PlayStation®2 a un televisor de proyección sin consultar antes el manual de usuario de su televisor de proyección, a menos que sea de tipo LCD. De lo contrario, puede causar daños permanentes a la pantalla de su televisor.

MANEJO DEL DISCO DE FORMATO DE SU PLAYSTATION®2:

- Este disco está diseñado para ser utilizado con las consolas PlayStation®2 que están designadas con la sigla NTSC U/C.
- No lo doble ni aplaste y no lo sumerja en líquidos.
- No lo deje bajo la luz solar directa ni cerca de un radiador u otra fuente calor.
- Asegúrese de tomarse descansos regularmente durante un juego prolongado.
- Mantenga este disco compacto limpio. Tómelo siempre por los bordes y manténgalo en su estuche protector cuando no lo use. Limpie el disco con un paño suave y seco sin pelusas, pasándolo en líneas rectas desde el centro hasta el borde externo. No utilice nunca solventes ni limpiadores abrasivos.

Inicio 16
Configuración 16
Configuración del Sistema 17
Galería 17
Modo Entrenamiento 17
Modo Edición 17
Controles del Juego 17
Configuración del Juego 23
Configuración de la Formación 24
Pantallas del Partido 26
Modos de Juego 27
• Partido 27
• Copa Santander Libertadores 27
• UEFA Champions League 27
• Modo Liga Master 27
Jugador Internacional 28
Conviértete en una Leyenda 28
Modo Liga 29
Modo Copa 29
Partido de Selección 29
Comunidad 29
Términos Legales 30
Atencional al Cliente & Garantia 31
Português Brasileiro 33

Gracias por comprar *PES 2013* de Konami. Lee este manual cuidadosamente antes de comenzar a jugar. Guarda este manual en un lugar seguro para poder consultarlo fácilmente en el futuro.

NOTA: Konami no re-edita manuales.

Konami está continuamente buscando formas de mejorar sus productos. Por lo tanto, este producto podría tener algunas diferencias con respecto a otros, según la fecha de compra.

INICIO

consola PlayStation®2

Comenzar una partida: Sigue las instrucciones provistas con tu consola de entretenimiento PlayStation®2 para configurarla. Verifica que esté encendida (el indicador de encendido/en espera debe estar verde). Inserta el disco de *PES 2013* en la consola con la etiqueta hacia arriba. Adjunta los mandos de juego y los demás periféricos según corresponda. Sigue las instrucciones que se muestran en pantalla y consulta este manual si deseas información acerca de cómo usar el programa.

Memory card (tarjeta de memoria) (8MB) (para PlayStation®2): Para guardar la configuración del juego y tus avances, inserta una memory card (tarjeta de memoria) (8MB) en la ranura 1 para MEMORY CARD (tarjeta de memoria) de tu consola PlayStation®2. Puedes cargar una partida guardada desde la misma tarjeta de memoria o de cualquier memory card (tarjeta de memoria)(8MB)(para PlayStation®2) que tenga partidas previamente guardadas

CONFIGURACIÓN

Inserte una tarjeta de memoria (8MB) (para PlayStation®2) en la ranura para MEMORY CARD 1 en la consola y, a continuación, cargue el juego. Selecciona el idioma que prefieres en la pantalla de selección de idioma al inicio. Si bien los idiomas se pueden cambiar más adelante a tu gusto en Configuración del sistema, los nombres del equipo permanecerán en el idioma que seleccionaste al principio.

CREAR UN ARCHIVO DE OPCIONES

Si esta es la primera vez que juegas a *PES 2013*, primero necesitarás crear un Archivo de opciones. Allí se almacenarán datos de usuario importantes tales como configuración de botones, configuración de pantalla y mucho más. Si no hay un Archivo de opciones, tu configuración y tus datos personales no se guardarán. Cuando cargues el juego por primera vez, selecciona "Guardar" en el menú que aparece en pantalla y luego ingresa un nombre de usuario. Tu Archivo de opciones se creará, y se cargará automáticamente en el futuro.

CÓMO USAR LA FUNCIÓN DE AYUDA

La pantalla del menú Principal te da acceso a las competencias, las opciones y las características de *PES 2013*. Usa botones de dirección o el joystick analógico izquierdo para seleccionar la opción deseada, y luego pulsa el botón ⊗ para realizar tu selección.

CÓMO USAR LA FUNCIÓN DE AYUDA

PES es un juego muy amplio y lleno de atributos, pero se han hecho todos los esfuerzos para hacerlo lo más accesible posible. Cuando aparece el icono SELECT en la parte inferior de la pantalla, puedes pulsar ese botón en cualquier momento para que aparezca el menú de Ayuda y puedas ver consejos útiles. Por favor seleccione su idioma preferido de la pantalla de selección de idioma que aparece cuando se arranca el juego.

CÓMO GUARDAR DATOS

Para guardar y actualizar tu Archivo de opciones y guardar tu progreso en las competencias, necesitarás una memory card (tarjeta de memoria) (8MB) (para PlayStation®2) en la ranura para MEMORY CARD (tarjeta de memoria) 1. El Archivo de opciones sólo puede guardarse en o cargarse desde una memory card (tarjeta de memoria) (8MB) (para PlayStation®2) que se inserta en la ranura para MEMORY CARD (tarjeta de memoria) 1 (o en la ranura para MEMORY CARD (tarjeta de memoria) 1-A si se utiliza un multitap (para PlayStation®2). Los datos de competencia se guardan en la ranura para MEMORY CARD (tarjeta de memoria) 1 por defecto, pero puedes cambiar la ranura para MEMORY CARD (tarjeta de memoria) utilizada para guardar el progreso en las pantallas Guardar y Cargar.

En la pantalla del menú principal en cada modo de juego, al seleccionar "Guardar" irás a la pantalla Guardar datos. Selecciona dónde quieres guardar tus datos y luego pulsa el botón ⊗ para confirmar tu selección. Al pulsar el botón ◎ en la pantalla Guardar datos aparecerá la pantalla Eliminar datos guardados, que puedes usar para eliminar cualquier archivo de *PES 2013* que ya no necesites.

CONFIGURACIÓN DEL SISTEMA

Este menú ofrece muchas funciones útiles, tales como la pantalla de Configuración de botones y controles para la gestión de datos.

Control de Datos de PES: Usa esta opción para cargar y guardar Archivos de opciones, copiar y borrar datos, y para importar datos desde un Archivo de opciones de *PES 2012*. Si activas la característica Guardado automático, todos los ajustes de configuración se guardarán automáticamente en tu Archivo de opciones.

Configuración de Botones: Utiliza este menú para adaptar la configuración del mando a tus preferencias personales. Selecciona una acción con los botones de dirección y luego realiza el cambio deseado con el botón ⊗. Utiliza el botón ◉ para cambiar entre los controles para ataque y defensa. También puedes pulsar el botón ■ para cargar los datos de la Configuración de botones que están guardados en el Archivo de Opciones.

Configuración de Sonido: Aquí puedes ajustar las opciones de los comentarios, la música y los efectos de sonido.

Configuración de la Pantalla: Utiliza esta opción para reubicar la pantalla del juego en tu televisor o monitor.

Idioma: Selecciona el idioma del texto y los comentarios del juego.

GALERÍA

Visita la galería para ver las repeticiones guardado, ver su historial, y crear listas de reproducción de música. Elija la opción de créditos que se introdujo en el equipo detrás de *PES 2013*.

Tienda PES: Haz un viaje a la tienda PES para invertir "puntos" de PES en una amplia gama de características adicionales. Después de cada partido se otorga una pequeña cantidad de puntos PES, independientemente del resultado, pero si ganas torneos y ligas estos puntos se distribuyen en cantidades mucho mayores. Sin embargo, sólo recibirás puntos de PES la primera vez que ganes una competencia en particular, ¡así que asegúrate de invertirlos con prudencia!

MODO ENTRENAMIENTO

Usa este modo para practicar los controles básicos o para dominar técnicas avanzadas.

Entrenamiento Paso a Paso

Este modo de práctica ofrece numerosos desafíos diseñados para mejorar tus habilidades de juego en general. Elige el nivel que mejor refleje tu habilidad (principiante o intermedio) y luego sigue las instrucciones en pantalla para jugar en cada situación.

Entrenamiento Libre

Esta opción te permite elegir un equipo y jugar en modo de práctica contra un total de hasta once suplentes. Las siguientes tablas muestran un detalle de las opciones de la Configuración general y del menú Pausa específicas del Entrenamiento libre.

MODO EDICIÓN

Esta opción te permite personalizar todos los equipos y jugadores presentes en *PES 2013*, e incluso crear tu propio club. Usa el botón SELECT ▬ (selección) (busca el mensaje en la parte inferior de la pantalla) para ver instrucciones más detalladas sobre cómo usar las variadas opciones y características de este modo.

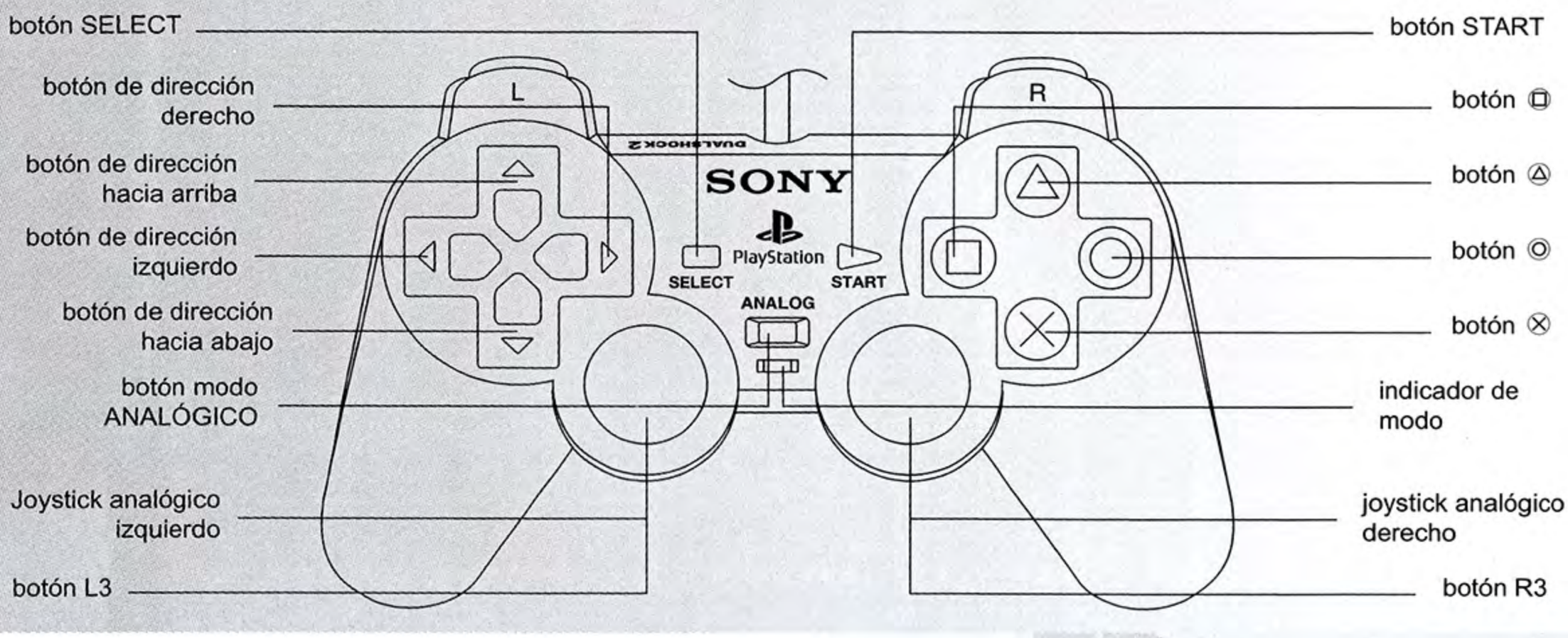
CONTROLES DEL JUEGO

CONTROLES BÁSICOS

Usa tu mando analógico (DUALSHOCK®2) en el puerto de mando 1 para navegar por las pantallas del menú. Usa los botones de dirección o el joystick analógico izquierdo para moverte a través de los menús, el botón ⊗ para confirmar una selección y el botón △ para cancelar o retroceder en las pantallas.

18 CONTROLES DEL JUEGO

Los siguientes diagramas muestran la configuración predeterminada de los controles en el mando analógico (DUALSHOCK®2). Se pueden modificar a través del menú Configuración de botones en la pantalla Opciones.



CONTROLES BÁSICOS DE ATAQUE

Botón L1:	Cambiar entre jugadores
Botón R1:	Correr a toda velocidad
Botones de dirección:	Movimiento del jugador, regate
Joystick analógico izquierdo:	Movimiento del jugador, regate
Botón △:	Balón al vacío
Botón ○:	Pase cruzado/pase largo
Botón ⊗:	Pase corto
Botón □:	Rematar
Joystick analógico derecho:	Pase manual

CONTROLES BÁSICOS DE DEFENSA

Botón L1:	Cambiar entre jugadores
Botón R1:	Correr a toda velocidad
Botones de dirección:	Movimiento del jugador
Joystick analógico izquierdo:	Movimiento del jugador
Botón △ (mantener pulsado):	Portero
Botón ○:	Entrada a ras de suelo
Botón ⊗ (mantener pulsado):	Entrada/ejercer presión
Botón □ (mantener pulsado):	Despeje/encierro

Nota: También puedes verificar los controles del juego dentro del juego. Sólo tienes que pausar un partido y seleccionar "Lista de comandos" en el menú que aparece.

HACER REGATES Y PARAR EL BALÓN

Todos los movimientos se indican asumiendo que el jugador está ubicado de frente.

Hacer regates: Usa los botones de dirección para moverte cuando el balón está en los pies de tu jugador.

Regate en Velocidad: Pulsa el botón R1 mientras haces un regate para esprintar.

Extender el Tiempo entre los Toques del Balón: Mientras pulsas el botón R1 para esprintar con el balón en los pies de tu jugador, pulsa rápidamente el botones de dirección dos o tres veces entre los toques para patear el balón más adelante. También puedes lograr el mismo efecto pulsando repetidamente el botón R1.

Mayor Distancia entre los Toques de Balón: Mientras corres con el balón con el botón R1 pulsado, pulsa el botón R2 y pulsa el botones de dirección a 45° hacia cualquiera de los lados de la dirección actual del movimiento.

Regate Lento: Mantén el botón R2 pulsado mientras haces un regate para realizar un "regate lento". El balón prácticamente no se separará del pie de tu jugador mientras realizas esta técnica. Además puede estar seguida por un rápido cambio de dirección o uno de los tantos amagos posibles.

Regate hacia los costados: Para moverte en ángulos rectos en la dirección de movimiento en que te encuentras, pulsa el botón R2 y pulsa inmediatamente el botones de dirección a 90º en cualquiera de las dos direcciones.
Parar el Balón 1: Suelta el botones de dirección y pulsa el botón R1 para detener el movimiento del balón mientras haces un regate.
Parar el Balón 2: Suelta el botones de dirección y pulsa el botón R2 para indicarle a tu jugador que se detenga y mire hacia el arco del rival.
Patear el balón hacia delante: Desde una posición inmóvil, mantén pulsado el botón L1 y mueve el botones de dirección hacia delante para patear suavemente el balón hacia delante.
Patear el balón hacia atrás: Desde una posición inmóvil, mantén pulsado el botón L1 y mueve el botones de dirección hacia atrás para traer el balón nuevamente hacia los pies del jugador.
Saltar: Cuando un adversario realice una entrada a ras de suelo, pulsa el botón R2 para intentar saltar por encima de éste.
Controlar el Balón: Al recibir un pase, pulsa el botones de dirección para controlar el balón.
Parar el Balón y Girar Hacia el Arco: Al recibir un pase, suelta el botones de dirección y pulsa el botón R2 para girar hacia el arco rival mientras paras el balón.
Girar sin tocar el balón: Para indicarle a un jugador que gire y corra hacia un pase sin realizar un toque inicial, sostén el botón R1 y pulsa el botones de dirección hacia la dirección en la que el balón se está moviendo.
Amago al Vacío: Pulsa el botón R1 cuando el jugador esté por recibir el pase.

PASAR

Nota: Usa los botones de dirección para especificar la dirección en la que se debe hacer un pase.

Pase Corto/Cabecear Balón: Pulsa el botón ⊗ para hacer un pase corto por el suelo o para cabecear el balón. Sostén el botón ⊗ pulsado por más tiempo para pasarle el balón a un jugador que está más lejos.
Pase de taco: Pulsa rápidamente el botones de dirección hacia el lado opuesto a la dirección actual de movimiento del jugador y luego pulsa el botón ⊗.
Pase de Primera: Pulsa el botón ⊗ antes de que tu jugador pare el balón.
Pase Largo: Pulsa el botón ◉. La distancia del pase depende del tiempo en el que el botón ◉ se mantenga pulsado.
Pase Largo de Primera: Pulsa el botón ◉ antes de que tu jugador pare el balón.
Balón al Vacío: Pulsa el botón △. Al mantener el botón △ pulsado por más tiempo, el pase irá dirigido a un jugador más distante.
Balón al Vacío de Primera: Pulsa el botón △ antes de que tu jugador pare el balón.
Balón al vacío de emboquillada: Mantén pulsado el botón L1 y pulsa el botón △.
Pase Uno-Dos: Mantén pulsado el botón L1 y pulsa el botón ⊗ para realizar un pase corto, luego pulsa el botón △ antes de que tu compañero de equipo reciba el balón para que éste devuelva el pase.
Pase uno-dos con devolución de balón de emboquillada: Mantén pulsado el botón L1 y pulsa el botón ⊗ para realizar un pase corto, luego pulsa los botones L1 + △ antes de que tu compañero de equipo reciba el balón para devolver el pase.
Pasar y Moverse: Pulsa el botón R2 inmediatamente después de pasar el balón para indicarle a tu jugador que corra hacia delante.
Pase Manual: Acciona el joystick analógico derecho en la dirección deseada para ejecutar el pase. La fuerza del pase estará determinada por el tiempo en el que mantengas accionado el joystick derecho.
Pase Largo Manual: Mantén pulsado el botón L1 y acciona el joystick analógico derecho en la dirección deseada para ejecutar el pase largo. La fuerza del pase estará determinada por el tiempo en el que mantengas accionado el joystick derecho.

REALIZAR UN PASE CRUZADO

Nota: Usa los botones de dirección para determinar la dirección en que se debe hacer un pase cruzado.

Pase Cruzado Alto: Desde bien adentro de la mitad de campo de tu adversario, pulsa el botón ◉.
Pase Cruzado Bajo: Desde bien adentro de la mitad de campo de tu adversario, pulsa el botón ◉ dos veces.
Pase Cruzado Por todo el Campo: desde bien adentro de la mitad de campo de tu adversario, pulsa el botón ◉ tres veces para enviar un pase cruzado bajo por todo el campo.
Balón Elevado: Pulsa el botón R2 al hacer un pase cruzado para que el balón se eleve en el aire.
Pase Cruzado Anticipado: Sostén el botón L1 pulsado y pulsa el botón ◉ para hacer un pase cruzado del balón desde cualquier posición en el campo de tu adversario.

REMATAR

Notas sobre el remate: Pulsa el botón ● para acumular fuerza en el indicador de potencia. Suelta el botón ● cuando el indicador de potencia alcance el nivel deseado y el jugador hará un remate al arco. La longitud del indicador de potencia determina la fuerza y altura de tu remate. Usa los botones de dirección para determinar la dirección deseada al realizar el remate.

Remate: Pulsa el botón ●.
Remate de Primera/Cabecear Balón: Pulsa el botón ● justo antes de que el balón alcance a tu jugador para realizar un remate de primera o para cabecear al arco.
Remate Controlado: Pulsa el botón R2 cuando el indicador de potencia alcance el nivel deseado para hacer un remate que cambie fuerza por precisión.
Remate de Emboquillada: Mantén el botón L1 y pulsa el botón ●.
Remate de Emboquillada Tipo 2: Para realizar un remate de emboquillada con una trayectoria más baja, pulsa el botón ● y luego pulsa el botón R1 cuando aparezca el indicador de potencia.

TRUCOS Y HABILIDADES

Nota: Algunos amagos y trucos se pueden ejecutar de diferentes maneras y los movimientos pueden diferir según el caso.

Amago de Tiro: Cuando se muestre el indicador de remate o pase, pulsa el botón ✕ para cancelar el tiro.
Amago con la parte superior del cuerpo 1: Mientras que el regate, mantenga pulsado el botón L1, luego empuje el stick analógico izquierdo a derecha en diagonal hacia adelante luego a la izquierda en diagonal hacia adelante o hacia atrás.
Amago con la parte superior del cuerpo 2: Mientras estés inmóvil, mantén pulsado el botón L1 y mueve el botones de dirección hacia cualquiera de los lados del jugador.
Truco de Matthew: Mientras estés inmóvil, mantén pulsado el botón L1, mueve el botones de dirección hacia el lado del jugador y luego en diagonal inversa hacia delante.
Correr Matthews Finta: Mientras haces un regate, mantén pulsado el botón L1, mueve el botones de dirección hacia el lado del jugador y luego hacia su lado opuesto.
Pase por encima del balón: Para pasar por encima del balón, pulsa el botón L1 o R2 dos veces. Se puede ejecutar en posición inmóvil o durante un regate.
Falso pase por encima del balón: Mientras estés inmóvil, mantén pulsado el botón L1, mueve el botones de dirección hacia el lado del jugador y luego hacia su lado opuesto.
Pase por encima del balón: Mientras haces un regate, mantén pulsado el botón L1, mueve el botones de dirección hacia delante y luego hacia el costado.
Amago en V: Mientras estés inmóvil, mantén pulsado el botón L1 y mueve el botones de dirección hacia atrás para patear el balón hacia atrás. Luego, mueve en diagonal hacia delante.
Arrastre dar marcha atrás: Mientras estés inmóvil, mantén pulsado el botón L1 y mueve el botones de dirección hacia atrás para patear el balón hacia atrás. Luego, mueve hacia el lado del jugador.
Flip Flap (sólo algunos jugadores): (Si el jugador es diestro) Durante un regate, mantén pulsado el botón L1 luego mueve el botones de dirección en diagonal y hacia la derecha. (Los controles se invierten si el jugador es zurdo).
Flip Flap inverso (sólo algunos jugadores): (Si el jugador es diestro) Durante un regate, mantén pulsado el botón L1 y luego mueve el botones de dirección en diagonal y hacia la izquierda. (Los controles se invierten si el jugador es zurdo).
Toque hacia delante: Mantén pulsado el botón L1 y mueve el botones de dirección hacia delante dos veces.
Ruleta: Mantén pulsado el botón L1 , luego rota el botones de dirección 360°. La dirección en la que el jugador gira depende de hacia qué lado rotas el joystick analógico derecho. Algunos jugadores pueden hacer diferentes movimientos de Ruleta.
Pasar por encima del balón hacia los costados: Durante un regate de costado, mantén pulsado el botón L1, luego mueve el botones de dirección en la dirección en la que el jugador esté corriendo.

Notas: Ciertas jugadas, como el "Truco de Matthew", "Correr Matthews Finta ","Pase por encima del balón hacia los costados", "Pase por encima del balón", "Falso pase por encima del balón" y "Arrastre dar marcha atrás" solo pueden ser ejecutadas por jugadores cuya precisión de regate es superior a un nivel requerido.

DEFENSA

Entrada/Presión: Pulsa el botón ⊗ para intentar hacer una entrada. También puedes sostener el botón ⊗ para indicarle a tu jugador que encierre automáticamente a un adversario y ejerza presión sobre éste. Esto puede usarse junto con el botón R1.

Encierro: Mantén pulsado el botón ▣ cuando el equipo contrario esté en posesión del balón para que el jugador que se encuentra más cerca de éste (sin contar al jugador que tú estás controlando) encierre al jugador que tiene el balón.

Entrada a ras de Suelo: Pulsa el botón ◉.

Despeje: Cuando el balón se encuentra bien adentro de tu campo, pulsa el botón ▣ para despejarlo.

Hacer Salir al Portero Rápidamente: Pulsa el botón △ mientras defiendes para hacer que el portero esprinte hacia el balón.

Saque de Arco: Pulsa el botón ◉ o ▣ para patear el balón hacia el campo. Usa los botones de dirección para apuntar.

Lanzar el Balón: cuando tu portero esté sosteniendo el balón, pulsa el botón ⊗ para lanzárselo a un compañero. Usa los botones de dirección para apuntar.

Dejar caer el Balón: Cuando tu portero esté sosteniendo el balón, pulsa el botón R1 para indicarle que lo deje caer a sus pies.

Mover el Portero: Si activas la opción "Cursor portero" en la pantalla de Configuración del jugador (ver página 23), puedes mantener pulsado el botón △ y pulsar el botón L1 para adquirir un control activo de los movimientos del portero.

CONTROLES GENERALES

Cambiar Jugador: Pulsa el botón L1 para cambiar el control al jugador que se encuentra más cerca del balón.

Controlar Jugador Cuando el Balón Está en el Aire: Cuando el balón está en el aire, sostén el botón R2 y usa los botones de dirección para posicionar al jugador de manera que se encuentre con el balón. Si pulsas el botón R1, puedes hacer que el jugador corra a toda velocidad.

Correr a toda velocidad: Usa el botones de dirección + el botón R1 para correr a toda velocidad.

Supercancelación: Cuando un jugador esté corriendo automáticamente hacia el balón, pulsa los botones R1 y R2 simultáneamente para hacer que el jugador se detenga, o para recuperar el control total.

Activar/Cancelar Estrategias (Modo Manual)*: Mantén pulsado el botón L2 y luego pulsa el botón ◉, el botón ⊗, el botón △ o el botón ▣ para activar o cancelar las estrategias asignadas a estos botones. Consulta la página 25 para obtener más detalles.

Activar/Cancelar Estrategias (Modo Semiautomático)*: Pulsa el botón L2 para activar o cancelar la estrategia que has elegido.

Nivel de Ataque/Defensa*: Pulsa los botones L2 y R1 al mismo tiempo para aumentar el nivel del indicador de Ataque/Defensa, indicándoles a tus jugadores que presionen más hacia adelante. Pulsa los botones L2 y R2 al mismo tiempo para reducirlo.

Nota: Estos botones no tendrán ningún efecto si el modo se ha seleccionado en la pantalla de Configuración del jugador. Consulta "Configuración del jugador" en la página 23 para más detalles.

JUGADAS PREPARADAS Y SITUACIONES DE BALÓN PARADO

Nota: Para los tiros libres y los tiros de esquina, mantén pulsado el botón correspondiente para llevar el indicador de potencia hasta el nivel deseado.

TIROS DE ESQUINA

Común: Pulsa el botón ◉.

Pase Cruzado Alto: Pulsa el botón R2 + el botón ◉.

Pase Cruzado Bajo: Pulsa el botones de dirección hacia arriba + el botón ◉.

Por todo el Campo: Botones de dirección hacia abajo + botón ◉.

Dar Efecto al Balón: Botones de dirección hacia la izquierda o hacia la derecha mientras el indicador de potencia está en pantalla.

Tiro de Esquina Corto: Pulsa el botón ⊗ para enviarle un pase corto a tu compañero más cercano.

TIROS LIBRES: PASAR

Pase Corto: Elige una dirección con los botones de dirección y luego pulsa el botón ⊗.

Pase Largo Común: Pulsa el botón ◉.

Balón Alto: Pulsa el botón R2 + el botón ◉.

Balón Bajo: Pulsa el botones de dirección hacia arriba + el botón ◉.

Por Todo el Campo: pulsa el botones de dirección hacia abajo + el botón ◉.

Efecto: Hacia la izquierda o hacia la derecha con el botones de dirección mientras se muestra el indicador de potencia.

Balón al Vacío: Pulsa el botón △ en un tiro libre para enviar el balón a través de la defensa. Usa los botones de dirección para apuntar.

TIROS LIBRES: REMATAR
Remate Común: Pulsa el botón ■.
Remate Fuerte: Pulsa el botones de dirección hacia arriba + el botón ■.
Remate Débil: Pulsa el botones de dirección hacia abajo + el botón ■.
Remate Moderadamente Fuerte: Pulsa el botón ■ y justo cuando el jugador hace contacto, pulsa el botón △.
Remate Moderadamente Débil: Pulsa el botón ■ y justo cuando el jugador hace contacto, pulsa el botón ✕.
Dar Efecto al Balón: Pulsa el botones de dirección hacia la izquierda o hacia la derecha mientras se muestra el indicador de potencia.
CHUTADA LIBRE DE EMPEINE: Pulsa ■ luego ■ nuevamente mientras el jugador golpea el balón. Algunos jugadores son más aptos en este tipo de chutada libre dándote así más tiempo para entrar el segundo ■.

TIROS LIBRES: CONTROLES GENERALES
Reinicio Rápido: Cuando se visualiza "Reinicio rápido" en la pantalla luego de una falta, pulsa los botones L1 y R1 simultáneamente para reiniciar el juego con un pase simple. Usa los botones de dirección para especificar la dirección en que debería salir este pase antes de que el jugador patee el balón.
Cambiar el Número de los Ejecutores: Pulsa los botones L1 y R1 simultáneamente para navegar por las siguientes configuraciones de tiros libres: **un ejecutor** (predeterminado), **dos ejecutores** (segundo ejecutor: lado derecho), **dos ejecutores** (segundo ejecutor: lado izquierdo).
Cómo Usar el Segundo Ejecutor: Patea el tiro libre mientras mantienes pulsado el botón L1 para que el segundo ejecutor realice el tiro o el pase cruzado.
Segundo Ejecutor Hace Rodar el Balón Hacia Adelante: Mantén pulsado el botón L1 y luego pulsa el botón ✕ para hacer que el segundo ejecutor haga rodar el balón hacia adelante. Entonces puedes realizar un remate o un pase a partir de una jugada abierta con el segundo ejecutor.

TIROS LIBRES: CONTROL DE LA BARRERA
Cuando el equipo contrario tenga un tiro libre, mantén pulsados los siguientes botones para controlar a los jugadores en la barrera defensiva:
Los Jugadores Avanzan + Saltan: Pulsa el botón ◉.
Los jugadores atacan hacia adelante + mantienen su posición: Pulas los botones ◉ y ✕ al mismo tiempo.
Aleatorio: No se pulsa ningún botón.

SAQUES DE BANDA
Saque de banda Corto: Pulsa el botón ✕ para lanzarle el balón a tu compañero más cercano en la dirección del lanzamiento.
Saque de banda Largo: Mantén pulsado el botón ◉ para realizar un saque de banda más largo en la dirección en la que el lanzador está mirando.
Saque de banda de Inicio: Pulsa el botón △ para lanzar el balón hacia un hueco que está adelante de tu compañero.

PENALES
Ejecutor: Pulsa el botón ■ y mantén la dirección deseada en los botones de dirección.
Portero: Mantén pulsado los botones de dirección para tirarte.

CAMBIAR CURSOR A "NO ASISTIDO" Y ACTIVAR "SELECCIONAR JUGADOR"
Pedir el Balón: Cuando un compañero tenga el balón, pulsa el botón R2 para pedirle que te lo pase. Cuanto más frecuentemente pulses el botón, más evidente será tu deseo de que te pasen el balón.

Nota: Pedir el balón es muy importante en especial en el modo Conviértete en una leyenda, donde controlas solo a un jugador específico.

Cómo Mover la Cámara del "Jugador": cuando tu jugador no esté en posesión del balón, puedes mantener pulsado el botón L1 y L2 para mover la cámara por el campo con los botones de dirección. Puedes desbloquear el tipo de cámara del "jugador" en la Tienda PES.

CONFIGURACIÓN DEL JUEGO

Para poder comenzar a jugar, debes seleccionar tu equipo, tus adversarios y adaptar varias opciones de juego a tus preferencias personales. Esta sección ilustra cómo iniciar un partido de Exhibición amistoso, pero el mismo principio se aplica a todas las competencias.

PANTALLA DE CONFIGURACIÓN DEL JUGADOR

Utiliza los botones de dirección para resaltar una opción que se puede configurar y luego pulsa el botón ⊗ para confirmar tu selección. Pulsa la izquierda o la derecha del botones de dirección para cambiar la configuración.

1: Configuración del Jugador

Elige si deseas jugar como equipo local o visitante y luego selecciona uno de los cuatro modos de juego diferentes:

:Tú controlas toda la acción, dentro y fuera del campo.

:Tú controlas a los jugadores en el campo y la IA se encarga de los cambios y las tácticas.

:La IA controla a los jugadores dentro del campo y tú te desempeñas como director técnico.

En un juego cooperativo, los otros jugadores simplemente eligen el mismo rol que tú eliges.

2: Cambiar la Configuración del Cursor

Esta opción establece la frecuencia con la que el cursor del jugador pasa de un jugador a otro:
Asistido: Hay ocho velocidades para elegir, cuantos menos bloques azules haya, más lentos serán los cambios de cursor. El usuario también puede cambiar de jugador manualmente.
Semiasistido: El cursor se mueve automáticamente sólo cuando atacas. Para cambiar el cursor manualmente cuando defiendes, pulsa el botón L1.
No asistido: Todos los cambios de cursor se ejecutan presionando el botón L1.
Seleccionar Jugador: el cursor está fijo en un jugador y no se puede pasar a otro.

3: Cursor del Portero

Si esta opción está en ACTIVADA, puedes tomar el control directo del movimiento básico de tu portero mientras defiendes pulsando el botón △ y el botón L1 simultáneamente.

4: Configuración de Visualización del Cursor

Utiliza esta opción para elegir cómo se mostrará el cursor del jugador durante los partidos. La opción "Predeterminado" muestra el número del mando (1 a 8), "Nombre de usuario" muestra la identidad registrada en el Archivo de opciones y "Nombre del jugador" muestra el nombre del individuo que está bajo tu control.

5: Cargar Toda la Configuración

Esta opción es muy útil durante los partidos contra adversarios humanos. Colocando memory cards (tarjetas de memoria) (8MB) (para PlayStation®2) con Archivos de opciones personales en las ranuras para MEMORY CARD (tarjeta de memoria) 1 y 2, puedes cargar automáticamente la configuración y los datos de configuración de los botones de ambos jugadores.

ELIGE SELECCIÓN DE EQUIPO/INDUMENTARIA/CONFIGURACIÓN GENERAL

Una vez que hayas terminado con la Configuración del jugador, podrás seleccionar los equipos que desees y sus uniformes. Por último, antes del puntapié inicial, puedes modificar la Configuración general como Nivel del partido, Tiempo de juego, Configuración de reglas y demás.

CONFIGURACIÓN DE LA FORMACIÓN

Esta pantalla te permite seleccionar tu equipo, elegir (y editar) una formación y ajustar muchas otras configuraciones estratégicas. La flexibilidad táctica que ofrece es enorme, pero no te desalientes: puedes omitir fácilmente sus numerosas funciones durante todo el tiempo que quieras. Este capítulo te presentará las funciones clave de los menús de Configuración de la formación. Para más información, utiliza la función de Ayuda del juego. Simplemente pulsa el botón SELECT (selección) cuando aparezca el icono Ayuda.

MENÚ PRINCIPAL

El menú Principal se presenta como una interfaz fácil de usar para la tradicional pantalla de Configuración de la formación. Ofrece las siguientes opciones:

Comenzar Partido: Inicia el juego.
Configuración Simple: Configura tu estrategia seleccionando las palabras clave que representan lo que esperas de tu equipo; la inteligencia artificial de *PES 2013* configurará tus tácticas y la alineación del equipo conforme a eso.
Configuración Automática: Esta opción sugerirá una formación, tácticas y un primer equipo que la IA de *PES 2013* considera óptimos para el equipo que has elegido.
Configuración Manual: Brinda acceso a las opciones "clásicas" de la Configuración de la formación, que te permiten configurar todos los aspectos de las tácticas de tu equipo.
Deshabilitar el Menú principal: Selecciona esta opción para ir directamente a la pantalla de Configuración manual cada vez que entres a la página de Configuración de la Formación.

CONFIGURACIÓN MANUAL

Cómo cambiar la Visualización de la Formación: Pulsa los botones L2 o R2 para pasar las diferentes "páginas" de la Visualización de la formación. La visualización predeterminada muestra la formación actual de tu equipo, pero también puedes ver los números de las camisetas, las direcciones de los movimientos (áreas del campo que tus jugadores saben que deben cubrir cuando tu equipo está en posesión del balón) y las instrucciones defensivas (cuanto más larga sea la flecha, más se ocupará un jugador de romper los ataques que de participar de ellos).

Cómo cambiar la Visualización del Estado: pulsa el botón L1 o R1 para pasar las páginas de la Visualización del estado. Estas muestran las posiciones de los jugadores, la energía y el entrenamiento, las tarjetas amarillas y rojas y los ejecutores de las jugadas preparadas. En el modo Liga Master, o si tienes la opción "Cansancio acumulativo" activada durante las competencias de liga y de copa, aparecerá otro indicador debajo de las barras de Energía de los jugadores cuando participen en partidos consecutivos. A medida que este indicador se llene, se reducirá la habilidad del jugador de recuperar su energía y será más propenso a lesionarse.

Íconos Especiales: Los siguientes íconos aparecen en las páginas de Visualización del estado para brindar información acerca del estado físico y la disponibilidad del jugador.

Flecha Gris | Cruz Roja | Cruz Amarilla | Púrpura Dash | Globo | Tarjetas Amarillas | Tarjeta Roja

Lesiones
1 Vuelve Plenamente Sano 2 Lesión Grave 3 Lesión Leve 4 Estado de Lesión Incierto
No disponible
5 Con Obligaciones Internacionales 6 Suspendido por Acumulación de Tarjetas Amarillas
7 Suspendido Debido a una Tarjeta Roja

INICIO/SALIDA DEL JUEGO

Selecciona esta opción para iniciar (o volver a) un partido.

CAMBIOS

Este menú te permite elegir a tu equipo y tus suplentes. Selecciona con el botón ⊗ a un jugador resaltado, luego elige el suplente deseado y pulsa el botón ⊗ para implementar el cambio. Los jugadores que estén entre los once titulares aparecerán con letras color negro, los suplentes, con letras color azul y las reservas, con letras color verde. Las siguientes opciones adicionales están disponibles en la pantalla Cambiar Jugador:

Visualización de Trabajo en Equipo: Pulsa el botón ◉ para activar y desactivar el diagrama de Trabajo en equipo.
Filtro Automático: Pulsa el botón START para elegir automáticamente a los jugadores adecuados que reúnan las condiciones para la formación actual. Pulsa nuevamente el botón START para volver al orden original.
Visualización de Habilidades: Utiliza los botones L2 y R2 para pasar las páginas de la Visualización de Habilidades.

Nota Sobre las Habilidades del Jugador: Cada jugador de *PES 2013* es único y está definido por puntos fuertes y débiles que puedes analizar en la ventana de Visualización de habilidades. Además de los atributos básicos tales como la altura, la edad, el pie dominante y las posiciones preferidas, puedes ver las habilidades en códigos de color (capacidades calificadas entre 1 y 99 o 1 y 8) y las habilidades "especiales" (estrellas que indican que un jugador tiene una aptitud particular en ese aspecto). Consejo: puedes obtener más información sobre la función de las habilidades del jugador usando la opción Editar jugador en el modo Edición.

ESTABLECER FORMACIÓN

Utiliza los botones de dirección para seleccionar tu formación. Ahora elige una de las variantes predeterminadas para cada formación y usa los botones L1 y R1 para habilitar e inhabilitar el sistema de líbero en la defensa. Por último, pulsa el botón ◉ para confirmar tu elección.

EDITAR POSICIÓN

Selecciona a un jugador, mueve su icono de botón con los botones de dirección y luego pulsa ⊗ para confirmar su nueva posición. Pulsa el botón ◉ con un jugador seleccionado para cambiar su posición específica, por ejemplo, mediocampista central (CMF), zaguero (SB) o delantero (CF). Cada jugador se especializa en una o más áreas predefinidas de juego, de modo que un mediocampista lateral (SMF) también puede sentirse cómodo jugando de puntero o de mediocampista central. Es importante tener en cuenta que colocar a un jugador fuera de su posición puede afectar las habilidades de este jugador, lo cual reflejará su desconocimiento de esa posición.

EQUIPO

Plan de Juego de Cambio de Equipo: Esta pantalla se puede usar para asignar planes de juego/estrategias manuales a los botones ◉, ⊗, △ y □. Puedes habilitarlos o inhabilitarlos durante un partido pulsando el botón L2 + el botón correspondiente. También puedes elegir entre tres sistemas de estrategia diferentes: Manual (tienes todo el control), semiautomático (tienes el control de una estrategia activada con el botón L2 y la IA activa las otras tres a su criterio) y automático (todas las estrategias elegidas están bajo el control de la IA).

Plan Estratégico A/Plan Estratégico B: Utiliza estas opciones para configurar formaciones adicionales que se puedan asignar a los botones de Estrategia manual a través del menú Estrategia. Por ejemplo, podrías crear un sistema que haga hincapié en el ataque para usar cuando tratas de marcar un gol de empate a último momento o establecer una formación altamente defensiva para conservar una delantera estrecha en los últimos minutos de un partido reñido.

Estrategia del Equipo: adapta el comportamiento de tu línea defensiva a tu estilo de juego. La opción Línea de defensa se utiliza para determinar en qué medida la línea defensiva se quedará abajo (C) o arriba (A) en el campo. La opción "Trampa de fuera de juego" se utiliza para especificar con qué frecuencia tus defensores deben subir para sorprender a los jugadores contrarios fuera de juego. Puedes elegir entre frecuentemente (A) y rara vez (C). Cuidado: ajustar estas opciones en "A" puede hacer que tus defensores se cansen más rápido durante un partido.

Ataque/Defensa: Los indicadores de Ataque/defensa aparecen en la parte inferior de la pantalla durante un partido y muestran la actitud actual de un equipo, desde defensiva (azul) hasta atacante (rojo). Puedes ajustar estas opciones manualmente en todos los modos, excepto en "Recomendado" (automático) (ver Controles básicos en página 17).

Manual: Cambias manualmente el Nivel de ataque durante un partido.
Defensiva (automático): La IA coloca al indicador en defensa solamente.
Equilibrado (automático): La IA controla tanto el ataque como la defensa.
Atacar (automático): La IA coloca el indicador en ataque.
Recomendado (automático): La IA asume el control total del indicador de Ataque/defensa.

Configuración de Marcas: Selecciona "Marcar jugador clave" y el miembro correspondiente de tu equipo marcará al jugador más peligroso de los adversarios. Selecciona "Quitar marca" para deshacer este cambio.

Ejecutor de las Jugadas Preparadas: Elige a los jugadores que ejecutarán los tiros de esquina, los tiros libres y los penales. Si seleccionas "Configuración automática", la IA los elegirá automáticamente.

Seleccionar Capitán: Utiliza esta opción para otorgar la banda del capitán a uno de tus once titulares.

Cambiar Configuración: Las dos opciones de este menú te permiten asignar la responsabilidad de los cambios de jugadores y los cambios de posición a la IA.

CONFIGURACIÓN DE LA FORMACIÓN / PANTALLAS DEL PARTIDO

INDIVIDUAL

Utiliza esta opción para dar a cada jugador instrucciones específicas para el próximo partido.

Ataque: Asigna hasta dos flechas de dirección para indicar a un jugador que debe correr hacia delante cuando tu equipo esté en posesión del balón. Esto se podría usar para indicarle a un zaguero que brinde más apoyo durante los ataques a lo largo de su línea de banda o a un mediocampista que corra hacia el área.
Defensa: ajusta en qué medida un jugador bajará para defender. Se puede configurar en "Alta", "Normal" o "Baja".
Configuración de Marcas: Por defecto, todos los jugadores de tu equipo marcarán por zonas. Utiliza esta opción para indicarle a un jugador que marque a un miembro específico del equipo contrario. Usa la configuración "normal" o "agresivo" para determinar la cercanía con la que tu jugador debe marcar a su adversario. Selecciona "Quitar marca" para volver a las marcas por zonas. Los líberos no pueden marcar.
Seleccionar Posición: Elige la posición específica de un jugador, por ejemplo, ¿un mediocampista debería jugar de mediocampista defensivo o mediocampista central?

GESTIÓN DE DATOS

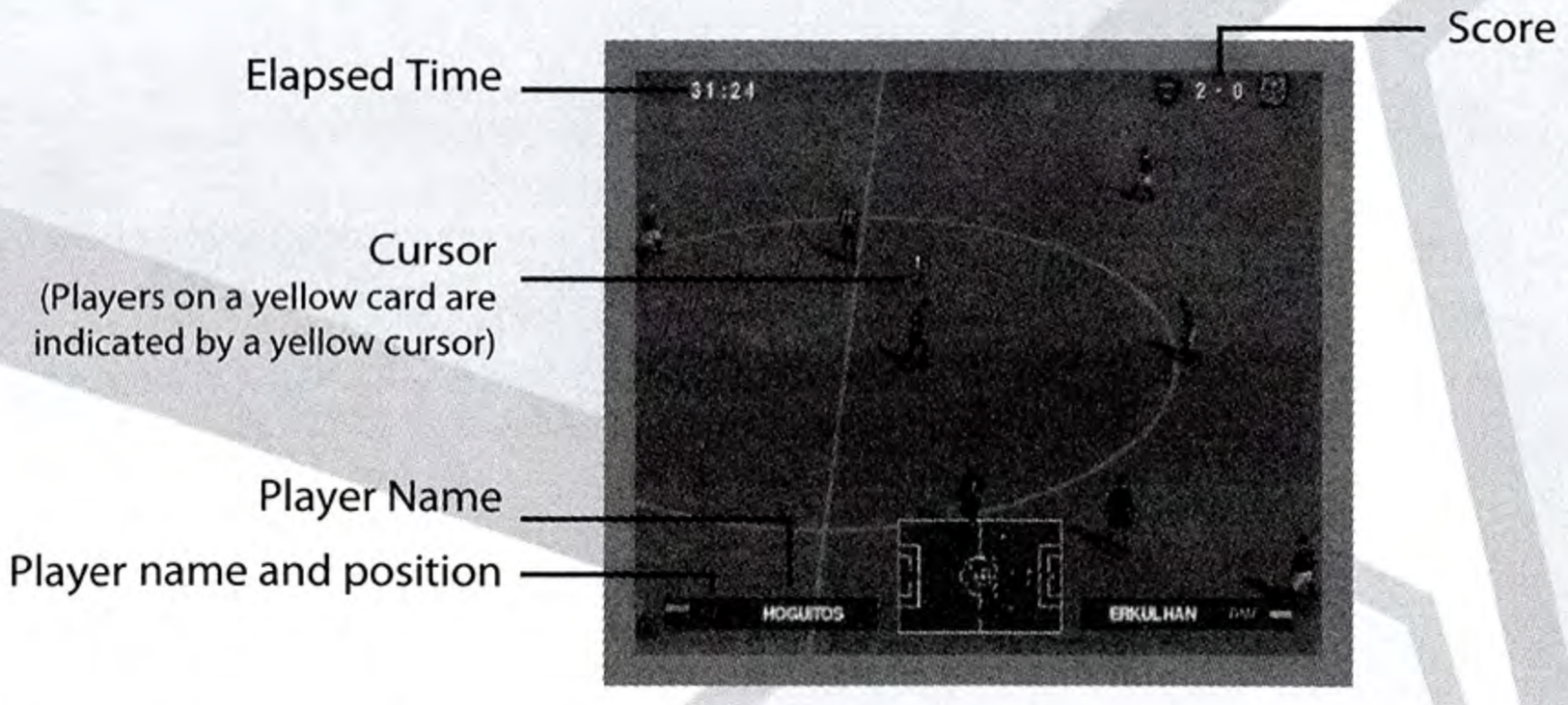
Utiliza este menú para almacenar, guardar y cargar la configuración de la formación para usarla más adelante.

Copiar Formación: Copia los datos de formación de un lugar a otro.
Eliminar Todos los Datos de Reserva: Elimina todas las formaciones guardadas temporalmente en Datos de reserva.
Guardar Datos de Reserva: Guarda los datos que se conservan en Datos de reserva.
Cargar Datos de Reserva: Carga datos de formación guardados en una Memory Card (tarjeta de memoria) (8MB) (para PlayStation®2).
Copie los Datos de Acciones de Adversario: Copie los datos de las acciones de adversario en sus propias acciones.
Intercambiar Datos de Reserva: Intercambia los datos de reserva de tu propio equipo con tu adversario.

PANTALLAS DEL PARTIDO

Esta sección explica las diferentes características y funciones de las pantallas con las que te encontrarás durante un juego.

VISUALIZACIÓN DEL PARTIDO



Mentalidad de Ataque/Defensa: Este indicador muestra la mentalidad actual de tu equipo. Cuanto más roja esté la barra, más actitud ofensiva tendrá el equipo; por el contrario, una barra azul indica que el equipo se está echando atrás para defenderse.

Mentalidad de Ataque/Defensa: Este indicador muestra la mentalidad actual de tu equipo. Cuanto más roja esté la barra, más actitud ofensiva tendrá el equipo; por el contrario, una barra azul indica que el equipo se está echando atrás para defenderse.

Marca de Estrategia: Los símbolos de los botones que representan las estrategias manuales aparecen en esta área cuando éstas están activas.

Indicador de Energía: Muestra la energía actual de un jugador. El indicador se vuelve rojo cuando la energía es muy baja, lo cual indica un deterioro en el desempeño de ese jugador.

Nota: El indicador de energía se desactiva por defecto. Para visualizarlo, debes activarlo desde el menú Pausa.

Iconos de Evento: Los siguientes símbolos aparecerán en la esquina superior izquierda de la pantalla durante los partidos.

Azul - Vuelve al Partido (Sin Lesión):
Un jugador está volviendo al campo con buen estado de salud.

Amarillo - Volviendo al Partido (Con Lesión Leve):
Un jugador está volviendo al campo, pero tiene una lesión que afectará su desempeño.

Rojo - Imposibilidad de Volver al Juego (Debido a una Lesión):
Un jugador lesionado no puede volver al campo y debe ser reemplazado (si es posible).

Gris - Tiro Libre Indirecto:
Se ha cobrado un tiro libre indirecto.

Rojo - Tiempo de descuento:
Esto indica los minutos de tiempo de descuento que se jugarán.

MODOS DE JUEGO

MODO PARTIDO

Utiliza este modo para jugar partidos individuales contra la CPU o un competidor humano. Si tienes muchas ganas de jugar tu primer partido de Pro Evolution Soccer, ¡esta es la manera más rápida de salir al campo !
Exhibición: Juega un partido único contra la IA o contra competidores humanos.
Inicio Rápido P1 e Inicio Rápido P2: Utiliza estas opciones para evitar las pantallas de configuración. Elige Inicio rápido P1 para jugar contra la IA e Inicio rápido P2 para jugar contra un amigo.
Penales: Juega una competencia de penales.

Copa Santander Libertadores

Disfruta de lo mejor del fútbol latinoamericano en el exclusivo modo Copa Santander Libertadores.
Selecciona "Exhibición", "Competencia".

Nota: Los equipos presentes en la Copa Santander Libertadores son exclusivos de este modo.

UEFA Champions League

Enfrenta a tu club con la elite del fútbol europeo utilizando el exclusivo modo UEFA Champions League. ¿Es tu equipo lo suficientemente fuerte como para superar la fase de grupos? ¿Te animas al desafío de los partidos eliminatorios? ¿Quieres convertirte en uno de los pocos que levantarán la copa con la que sueñan todos los jugadores, directores técnicos y fanáticos?

MODO LIGA MASTER

En este modo debes elegir un equipo y luego llevarlo a la victoria en competencias de liga y de copa (incluida la UEFA Champions League) a lo largo de una cantidad ilimitada de temporadas. Además de generar ingresos a través de los triunfos en el campo de juego y mantener a tu equipo en un estado físico óptimo, deberás hacer incursiones inteligentes en el mercado de las transferencias y fomentar a los talentos prometedores para transformar a tu club en una fuerza líder del fútbol mundial.

REGLAS BÁSICAS

CÓMO AVANZAR EN LA LIGA MASTER

Las temporadas de la Liga Master comienzan durante el periodo de transferencias de jugadores de agosto y duran hasta la mitad de la última semana de julio del año siguiente. A medida que se juegan los partidos y que avanza el cronograma, el tiempo avanzará cada media semana. En agosto, puedes establecer los Costos operativos del equipo. (Ve a Información del equipo y luego a Saldo esperado). Los honorarios se pagan durante la primera semana de Septiembre. Si el saldo está en rojo después de pagar estos gastos, se declarará al equipo en quiebra. El equipo puede jugar partidos incluso mientras esté en quiebra, pero no podrá designar personal ni transferir jugadores.

INICIO

Selecciona "Juego nuevo" para comenzar tu carrera profesional en la Liga Master. Selecciona "Miembros originales de la Liga Master" para comenzar con un equipo ficticio compuesto sólo de jugadores con modestas habilidades, "Miembros del modo partido" para escoger un equipo con una lista de jugadores existentes, o "Crear un equipo personalizado" para crear un club desde cero. Una vez que hayas seleccionado tus miembros iniciales preferidos, serás dirigido a la pantalla de Configuración del juego de la Liga Master. Una vez que hayas seleccionado tus miembros iniciales preferidos, serás dirigido a la pantalla de Configuración del juego de la Liga Master. No te preocupes demasiado por tus otras decisiones, puedes revisar las opciones de dificultad en la pantalla de Configuración del juego que sigue. Si optaste por "Crear un equipo personalizado", primero te pedirán que edites tu club y elijas a tus jugadores.

Seleccionar Equipos

Escoge el equipo que quieres manejar y el resto de los equipos serán seleccionados automáticamente. Empiezas en la División 2. Si compras la característica "Estructura de la Liga Master" en la Tienda PES puedes elegir manualmente los clubes para cada liga y hasta comenzar en la División 1.

JUGADOR INTERNACIONAL

Conviértete en tujugador de fútbol favorito y guía a tu equipo hacia la gloria en este "Jugador Mundial" de modo.

Inicio:

1. Elige el equipo en el que juega tu jugador favorito. (Elige un equipo y pulsa el botón ● para verificar su alineación).
2. Elige a tu jugador. Pulsa el botón ● para cambiar el Ángulo de la cámara y los botones L1 y R1 para ver las habilidades del jugador.
3. Establece la "Configuración general", que incluye el modo Cámara, en el que se pueden seleccionar Ángulos especiales de la cámara, y luego inicia el juego.

Tu primer objetivo es ganarte la confianza de tu director técnico y tus compañeros de equipo. La forma más rápida de hacer esto será seguir las instrucciones que te dé tu director técnico durante las conversaciones anteriores al partido y durante el medio tiempo. ¿Eres el tipo de jugador que mejora bajo presión y expectativas? ¡Entonces este es el modo ideal para ti!

CONVIÉRTETE EN UNA LEYENDA

Crea un jugador, intenta convertirte en un pilar fundamental de tu equipo y llévalo al campeonato. Disfruta tu carrera todo el tiempo desde tu debut profesional hasta tu retiro del juego. Las oportunidades de jugar partidos serán escasas después de tu debut. Debes esforzarte e impactar en los partidos para ganarte un lugar en el banco. Demuestra buenas actuaciones fuera del banco para ganarte un lugar fijo en el equipo. Con las buenas actuaciones en los partidos obtendrás ofertas de otros clubes. Luego de la transferencia, lleva a tu nuevo equipo a la victoria, pero intenta también ganar honores personales como los premios al mejor jugador del año o al máximo goleador. Con títulos como estos pueden surgir ofertas de clubes importantes y hasta convocatorias de la selección nacional. La carrera profesional de un jugador comienza a la edad de 17 años y cumple un año cada enero. A la edad de 32 años puedes elegir retirarte o jugar hasta los 36, momento en que el retiro es obligatorio y "Conviértete en una leyenda" llega a su fin.

PARTIDOS

La CPU decidirá automáticamente los jugadores iniciales, la formación del equipo, los suplentes, etc. Tú sólo controlas al jugador que creaste. Cuando no estés jugando, puedes ver el partido como espectador (duplica la velocidad del partido con la opción "Velocidad del partido para el espectador" en el menú Pausa si lo deseas).

Pedir un Pase a un Compañero

Pulsa el botón R2 varias veces para pedir un pase a un compañero. Si te encuentras en una buena posición, te pasará el balón.

Desarrollo del Jugador

Jugar partidos permite que los jugadores desarrollen sus habilidades.

- Estadísticas de jugadores aumentará en "1" por cada 100 puntos de experiencia ganados. Una vez que una estadística individuo llega a 95, necesitará ganar 400 a ganar un nivel.
- Tenga en cuenta Estadísticas jugador puede aumentar o disminuir con la edad del jugador.

Convocatoria de la Selección Nacional

Luego de buenas actuaciones en el equipo de tu club pueden surgir convocatorias de la selección nacional. Puedes ganar diferentes títulos jugando en competencias nacionales.

Ofertas

Con buenas actuaciones en el equipo de tu club y en la selección nacional pueden surgir ofertas de otros clubes, incluso más importantes. Si seleccionas el club al que quieres ser transferido, te transferirán a ese club la semana siguiente.

Nota: Puedes utilizar tu desarrollo como jugador en Conviértete en una leyenda en cualquier otro modo de juego. Para esto, tienes que ir a "Información del jugador/editar registro" en el menú Conviértete en una Leyenda. Además, puedes reunir las condiciones para la UEFA Champions League dentro de Conviértete en una Leyenda.

MODO LIGA

Selecciona este modo para jugar en una sola liga durante una temporada o más. Con la opción de copa opcional habilitada, ¿puedes llevar a tu equipo a una gloriosa doble victoria?

MODO COPA

Este modo ofrece una amplia gama de competencias eliminatorias que se pueden configurar, desde la épica Copa Internacional de 32 naciones hasta torneos más pequeños diseñados por el usuario con equipos de clubes.

PARTIDO DE SELECCIÓN

Este modo de juego te da la oportunidad de jugar con equipos integrados por jugadores elegidos al azar, lo cual puede producir encuentros imaginarios muy entretenidos. Puedes elegir una región o liga particular para seleccionar a los jugadores, o elegir cuatro equipos entre los cuales seleccionarás a los miembros del tuyo. Si no te gusta la alineación ofrecida, puedes modificarla. Por último, selecciona "Finalizar selección de jugador" para comenzar el partido.

COMUNIDAD

Establece tu propia Comunidad, ¡un lugar para jugar tanto con amigos como con rivales! Organiza tus propias Comunidades, ¡y controla todos los registros de los partidos! ¡Así se definirá la discusión de quién es el mejor! ¡Haz que tu Comunidad sea el epicentro social para tus encuentros de fútbol!

Creación de una Comunidad

Cuando hayas decidido el nombre de la comunidad, registra a los participantes para comenzar. La comunidad puede estar conformada por hasta 16 usuarios. Sin embargo, no puedes registrar usuarios con el mismo nombre.

30 TÉRMINOS LEGALES

DOUBLE FUSION

This product contains code derived from the RSA Data Security, Inc. MD5 Message-Digest Algorithm.

This software is based in part on the work of the Independent JPEG Group.

DOLBY DIGITAL Dolby and the double-D symbol are trademarks of Dolby Laboratories.

COPA SANTANDER LIBERTADORES

OFFICIAL LICENSED PRODUCT · OFFICIAL LICENSED PRODUCT · UEFA CHAMPIONS LEAGUE

eredivisie

AUSTRALIA

LFP

Official Licensed Product of UEFA CHAMPIONS LEAGUE™. All names, logos and trophies of UEFA are the property, registered trademarks and/or logos of UEFA and are used herein with the permission of UEFA. No reproduction is allowed without the prior written approval of UEFA. All club names, club logos and individual players' names are the property of the respective club or person. UEFA shall bear no responsibility for the use of these names and/or logos. adidas, the 3-Bars logo, the 3-Stripe trade mark, adipure, Predator, tango, climacool and adizero are registered trade marks of the adidas Group, used with permission. F50 and speedcell are trade marks of the adidas Group, used with permission the use of real player names and likenesses is authorized by FIFPro and its member associations. Officially licensed by Czech National Football Association Officially licensed by CFF © 2012, DFB Licence granted by m4e AG, Höhenkirchen-Siegertsbrunn © The Football Association Ltd 2012. The FA Crest and FA England Crest are official trade marks of The Football Association Limited and are the subject of extensive trade mark registrations worldwide. © FFF Officially licensed by FIGC ©2009 JFA Licensed by OLIVEDESPORTOS (Official Agent of the FPF) Producto oficial licenciado RFEF Campeonato Nacional de Liga BBVA Producto bajo Licencia Oficial de la LFP www.lfp.es © 2002 Ligue de Football Professionnel ® Officially Licensed by Eredivisie Media & Marketing C.V. and Stichting CAO voor Contractspelers © S.L.B. Produto Oficial Official Licensed Product of A.C. Milan Manchester United crest and imagery © MU Ltd Official product manufactured and distributed by Konami Digital Entertainment under licence granted by Soccer s.a.s. di Brand Management S.r.l. © Adagp, Paris 2012../Macary – Zublena & Regembal – Costantini, Architects Wembley, Wembley Stadium and the Arch device are official trade marks of Wembley National Stadium Limited and are subject to extensive trade mark registrations. All other copyrights or trademarks are the property of their respective owners and are used under license. Photo by Aflo ©2012 Konami Digital Entertainment.

©2012 Konami Digital Entertainment. KONAMI is a registered trademark of KONAMI CORPORATION. "Pro Evolution Soccer" is a registered trademark of Konami Digital Entertainment Co., Ltd. Published by Konami Digital Entertainment GmbH. Developed by Konami Digital Entertainment Co., Ltd.

GARANTÍA LIMITADA

Konami Digital Entertainment, Inc. garantiza al comprador original de este producto Konami que los medios en los cuales está grabado este programa de computadora están libres de defectos en materiales y mano de obra por un periodo de noventa (90) días a partir de la fecha de compra. Este producto Konami es vendido "tal como es", sin garantía expresa o implícita de cualquier tipo y Konami no es responsable de perdidas o daños de cualquier tipo resultantes del uso de este programa. Konami acepta reparar o reemplazar, sin ningún cargo, cualquier producto Konami por un periodo de noventa (90) días, con franqueo pagado y con prueba de la fecha de compra, en el Centro de Servicio de su Fábrica. Esta garantía no es aplicable al uso normal del producto. Esta garantía no será aplicable y será inválida si el defecto en el producto Konami es originado por maltrato, uso indebido, abuso o descuido.

ESTA GARANTÍA SUSTITUYE A TODAS LAS DEMÁS GARANTÍAS Y NINGUNA OTRA PROTESTA O RECLAMO DE NINGUNA NATURALEZA VINCULARÁ U OBLIGARÁ A KONAMI A NINGUNA GARANTÍA APLICABLE A ESTE PRODUCTO, LAS GARANTÍAS MERCANTILES Y APTITUDES INCLUIDAS PARA UN FIN PARTICULAR, ESTÁN LIMITADAS AL PERIODO DE NOVENTA (90) DÍAS DESCRITO ANTERIORMENTE. POR NINGUNA CIRCUNSTANCIA KONAMI SERÁ RESPONSABLE DE DAÑOS INCIDENTALES O CONSECUENTES RESULTANTES DE LA POSESIÓN, USO O MAL FUNCIONAMIENTO DE ESTE PRODUCTO KONAMI.

Algunos estados no permiten limitaciones en lo que respecta a la vigencia de la garantía implícita y/o exclusiones o limitaciones de daños incidentales o consecuentes, así que las limitaciones y/o exclusiones anteriores de responsabilidad podrían no aplicar a usted. Esta garantía le da derechos específicos y usted podría tener otros derechos que varían entre un estado y otro.

Si usted experimenta problemas técnicos con su juego, por favor dirígete a www.konami.com/support si requieres asistencia, aquí tendrás acceso a muchos materiales de apoyo, al igual que a nuestra Base de Conocimientos que está disponible 24 horas al día, 7 días a la semana. Todos los productos deben ser considerados defectuosos por un representante de Servicio al Cliente de Konami y con un número RMA asignado antes de regresar el producto, todos lo productos que se reciban sin estas características serán devueltos si un Representante de Servicio al Cliente de Konami no puede localizarlo tres días después de recibida la devolución no autorizada.

Konami Digital Entertainment, Inc.
Atención: Cliente Servicio-RMA # XXXX
2381 Rosecrans Ave, Suite 200
El Segundo, CA 90245
USA

Regístrate ahora en www.konami.com y ¡recibe información exclusiva sobre productos, ofertas especiales y más!

www.konami.com/pes2013

⚠ AVISO: FOTOSENSIBILIDADE/EPILEPSIA/CONVULSÕES

LEIA ANTES DE USAR A SUA PLAYSTATION®2

Uma pequena percentagem de indivíduos pode experienciar convulsões epilépticas ou perda de consciência quando são expostos a certos padrões de luz ou luzes intermitentes. A exposição a certos padrões ou imagens de fundo numa tela de televisão ou quando o indivíduo está jogando jogos de vídeo podem causar sintomas de epilepsia e convulsões previamente desconhecidos em pessoas sem histórico de convulsões ou epilepsia. Se você, ou alguém da sua família, sofre de epilepsia ou já teve algum tipo de convulsão, consulte o seu médico antes de jogar. PARE IMEDIATAMENTE o uso do aparelho e consulte o seu médico antes de voltar a jogar, no caso de você ou os seus filhos experienciarem qualquer um dos seguintes problemas e sintomas:

- tonturas
- alteração de visão
- tremura nos olhos ou músculos
- perda de consciência
- desorientação
- convulsões
- movimentos involuntários ou convulsões

APENAS DEVE VOLTAR A JOGAR COM PERMISSÃO DO SEU MÉDICO

Uso e manuseamento de jogos de vídeo para a redução do risco de convulsões

- Jogue numa área bem iluminada e o mais longe possível da tela da televisão.
- Evite as telas de grandes dimensões. Use as telas mais pequenas disponíveis.
- Evite o uso prolongado da PlayStation®2.
  Faça um intervalo de 15 minutos por cada hora de jogo.
- Evite jogar quando está cansado ou com sono.

Pare imediatamente o uso do sistema se experienciar algum dos seguintes sintomas:
Tonturas, enjôo, ou uma sensação tipo cinetose; desconforto ou dores nos olhos, ouvidos, mãos, braços ou qualquer outra parte do corpo. Se os sintomas continuarem, consulte o seu médico.

AVISO AOS PROPRIETÁRIOS DE TELAS DE PROJEÇÃO:

Não conecte a sua PlayStation®2 a uma tela de projeção sem antes consultar o manual do usuário da sua tela de projeção, a não ser que se trate do tipo LCD. Se não for o caso, pode danificar permanentemente a tela de projeção.

USAR O DISCO DE FORMATAÇÃO DA SUA PLAYSTATION®2:

- Este disco deve ser usado apenas em consolas PlayStation®2 com a designação NTSC U/C.
- O disco não deve ser dobrado, partido ou submerso em líquidos.
- O disco não deve ser diretamente exposto à luz solar, nem deve estar junto de um aquecedor ou qualquer outra fonte de calor.
- Não se esqueça de fazer pausas freqüentes quando jogar por longos períodos.
- Mantenha o disco limpo. Segure o disco pelas extremidades e coloque-o na caixa, sempre que não estiver a ser usado. Limpe o disco com um pano macio, seco e sem fiapo, do centro para as extremidades em linhas direitas. Não deve usar solventes ou detergentes abrasivos.

Instruções Preliminares 34
Preparação 34
Configurações do Sistema 35
Galeria 35
Modo Treinamento 35
Modo Edição 35
Controles do Jogo 35
Configurações do Jogo 40
Configurações de Esquema Tático 41
Telas da Partida 44
Modos de Jogo 45
• Modo de Partida 45
• Copa Santander Libertadores 45
• UEFA Champions League 45
• Modo Liga Principal 45
Jogador Mundial 46
Torne-se uma Lenda 46
Modo Liga 47
Modo Copa 47
Partida de Seleção 47
Comunidade 47
Legal 48
Suporte ao Cliente e Garantia 49

Obrigado por adquirir o *PES 2013* da Konami. Leia cuidadosamente este manual antes de jogar. Além disso, mantenha este manual em lugar seguro para que possa usá-lo facilmente como referência no futuro.

Nota: A Konami não reedita manuais.

A Konami está continuamente se esforçando para melhorar seus produtos. Como resultado, este produto pode diferir ligeiramente de outro dependendo da data da compra.

INSTRUÇÕES PRELIMINARES

sistema PlayStation®2

Iniciando um jogo: Faça a configuração da sua PlayStation®2 de acordo com as instruções fornecidas com o sistema. Certifique-se de que o sistema está ligado (o indicador ligado/standby fica verde). Insira o disco do *PES 2013* no sistema com a etiqueta voltada para cima. Instale os comandos e outros periféricos apropriados. Siga as instruções que apararecem na tela e consulte este manual para mais informações sobre a utilização do software.

CARTÃO DE MEMÓRI A (8MB)(para PlayStation®2): Para guardar as configurações do jogo, insira o cartão de memória (8MB)(para PlayStation®2) na entrada 1 para CARTÃO DE MEMÓRIA da sua PlayStation®2. Pode carregar dados de jogos guardados no mesmo cartão de memória ou qualquer cartão de memória (8MB)(para PlayStation®2) que contenha jogos previamente guardados.

PREPARAÇÃO

Insira um cartão de memória (8MB) (para PlayStation®2) para o slot para cartão de memória 1 no console e, em seguida, carregar o jogo. Selecione seu idioma de escolha na tela de seleção de idiomas quando o jogo for iniciado. Apesar de ser possível alterar livremente o idioma nas Configurações do sistema, os nomes de times permanecerão no primeiro idioma que for selecionado.

CRIANDO UM ARQUIVO DE OPÇÕES

Se esta é a primeira vez que você joga o *PES 2013*, você precisará primeiro criar um Arquivo de opções. Ele armazena dados importantes do usuário, tais como configurações de botão, configurações de tela e muito mais. Se não existir um Arquivo de opções, então suas configurações pessoais e seus dados não poderão ser salvos. Quando você carrega o jogo pela primeira vez, selecione "Salvar" no menu que aparecer, e informe um nome de usuário. Seu Arquivo de opções será, então, criado e será carregado automaticamente no futuro.

MENU PRINCIPAL

A tela do Menu principal oferece acesso a competições, opções e recursos do *PES 2013*. Use os botões direcionais ou o direcional analógico esquerdo para destacar a opção necessária, e então pressione o botão ⊗ para confirmar sua seleção.

CÓMO USAR LA FUNCIÓN DE AYUDA

PES es un juego muy amplio y lleno de atributos, pero se han hecho todos los esfuerzos para hacerlo lo más accesible posible. Cuando aparece el icono SELECT en la parte inferior de la pantalla, puedes pulsar ese botón en cualquier momento para que aparezca el menú de Ayuda y puedas ver consejos útiles. Selecione seu idioma preferido na tela de seleção de idioma exibido durante a inicialização do jogo.

SALVANDO DADOS

Para salvar e atualizar seu Arquivo de Opções e salvar seu progresso em competições, você precisará de um cartão de memória no slot 1 para CARTÃO DE MEMÓRIA. O Arquivo de opções só pode ser salvo para ou carregado de um cartão de memória inserido no slot 1 para CARTÃO DE MEMÓRIA i(ou slot 1-A para CARTÃO DE MEMÓRIA se estiver utilizando um adaptador para vários cartões de memória (para PlayStation®2)). Dados de competição são salvos no slot 1 para CARTÃO DE MEMÓRIA por padrão, mas você pode modificar o slot do CARTÃO DE MEMÓRIA usado para armazenar o progresso nas telas de Salvar e Carregar.

Na tela do menu principal em cada modo de jogo, selecionar "Salvar" o levará à tela de Salvar dados. Selecione onde você quer salvar seus dados, e então pressione o botão ⊗ para confirmar sua seleção. Ao pressionar o botão ○ na tela Salvar dados, aparecerá a tela Apagar dados salvos, que você pode usar para apagar arquivos *PES 2013* não desejados.

CONFIGURAÇÕES DO SISTEMA

Este menu oferece várias funções úteis, tais como a tela de configuração de botão e controles de administração de dados.

Controle de Dados do PES: Use esta opção para carregar e salvar Arquivos de opções, copiar e apagar dados, e importar dados de um Arquivo de opções do *PES 2012*. Se você ativar o recurso Salvamento automático, todos os ajustes de configuração serão automaticamente salvos em seu Arquivo de opções.

Configurações de Botão: Use este menu para adaptar as configurações de controle para suas preferências pessoais. Destaque uma ação com os botões direcionais e realize a mudança necessária com o botão ⊗. Use o botão ◉ para alternar entre os controles de ataque e defesa. Você também pode pressionar o botão ▢ para carregar Configurações de botão salvas do Arquivo de Opções.

Configurações de Som: Você pode ajustar aqui opções de comentário, música e efeitos sonoros.

Configurações de Tela: Use esta opção para reposicionar a tela do jogo em seu televisor ou monitor.

Idioma: Selecione o idioma do texto e dos comentários do jogo.

GALERIA

Visite a Galeria de assistir replays salvos, ver o seu historial, e criar playlists de música. Escolha a opção de créditos para ser apresentado à equipe por trás do *PES 2013*.

PES-Shop: Visite o PES-Shop para gastar "pontos" PES em uma ampla variedade de recursos de bônus. Uma pequena quantidade de pontos PES são concedidos após cada jogo, independente do resultado, e em maiores quantidades quando você ganha torneios e ligas. No entanto, você só recebe pontos PES na primeira vez que ganha uma competição em particular, portanto gaste-os cuidadosamente!

MODO TREINAMENTO

Use este modo para praticar controles básicos, ou dominar técnicas avançadas.

Treinamento Passo-a-Passo

Este modo de treinamento oferece vários desafios projetados para melhorar seu jogo de modo geral. Escolha o nível que melhor reflete sua habilidade (Iniciante ou Intermediário), e siga as instruções da tela para jogar cada cenário.

Treinamento Livre

Esta opção permite que você escolha um time e jogue partidas de treinamento contra um time de até onze jogadores reserva. As seguintes tabelas detalham as opções de Configurações Gerais e Menu Pausa específicas do Treinamento Livre.

MODO EDIÇÃO

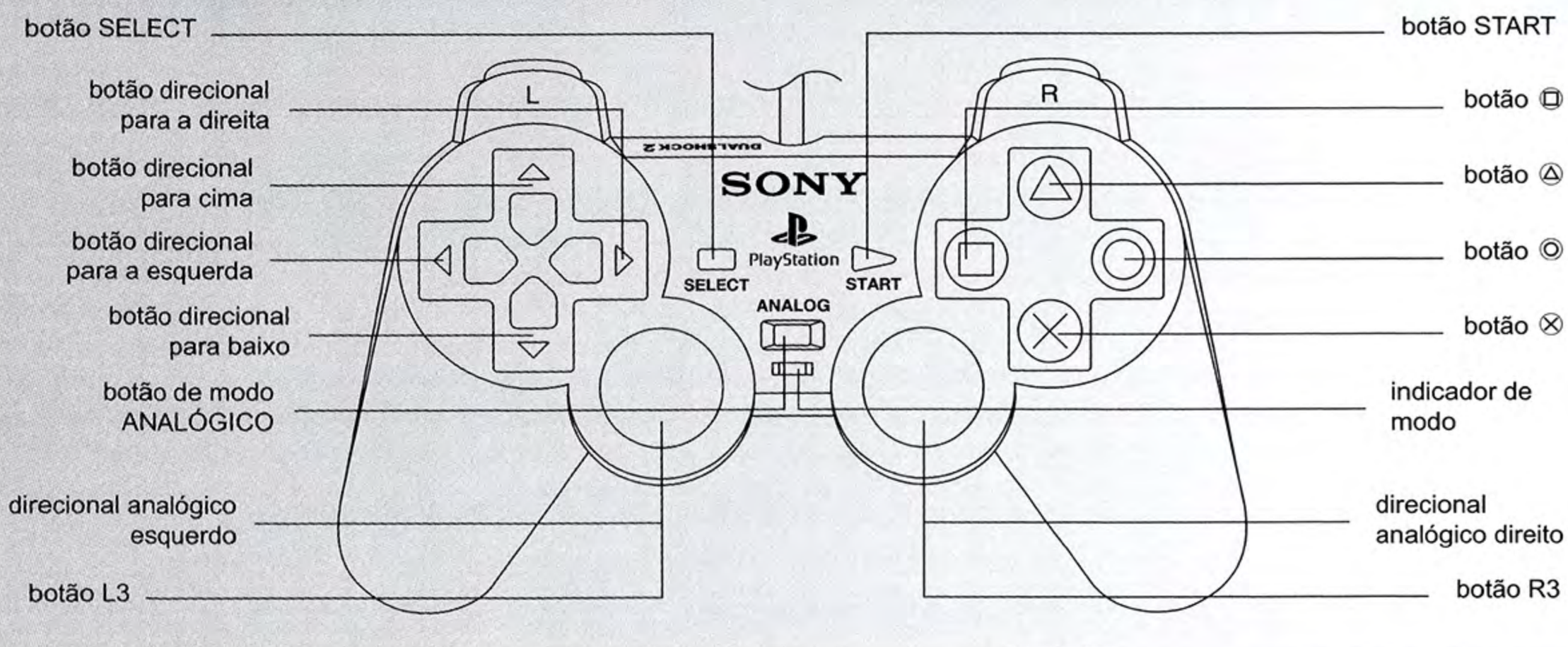
Edição esta opção permite que você customize os vários times e jogadores que aparecem no *PES 2013*, e até mesmo criar seu próprio clube original. Use o botão SELECT ▬ (procure pelo prompt na parte inferior da tela) para visualizar instruções mais detalhadas sobre como usar as várias opções e recursos deste modo.

CONTROLES DO JOGO

CONTROLES BÁSICOS

Use seu controle analógico (DUALSHOCK®2) na porta de controle 1 para navegar pelas telas de menu. Use o botões direcionais ou o direcional analógico esquerdo para navegar pelos menus, o botão ⊗ para confirmar uma seleção, e o botão △ para cancelar ou voltar para telas anteriores.

Os diagramas abaixo mostram as configurações predefinidas para o controle analógico (DUALSHOCK2®2). Elas podem ser alterados no menu de Configuração de botão na tela de Opções.



CONTROLES BÁSICOS DE ATAQUE

Botão L1:	Alternar entre Jogadores
Botão R1:	Corrida ou arrancada
Botões direcionais:	Movimento do jogador, driblando
Direcional analógico esquerdo:	Movimento do jogador, driblando
Botão △:	Bola adiantada
Botão ○:	Cruzamento/passe longo
Botão ✕:	Passe curto
Botão ◻:	Chute
Direcional analógico direito:	Passe manual

CONTROLES BÁSICOS DE DEFESA

Botão L1:	Alternar entre jogadores
Botão R1:	Correr
Botões direcionais:	Movimento do jogador
Direcional analógico esquerdo:	Movimento do jogador
Botão △ (segurar):	Goleiro
Botão ○:	Carrinho
Botão ✕ (segurar):	Carrinho/aplicar pressão
Botão ◻ (segurar):	Limpar a bola/aproximar a marcação

Nota: Você também pode verificar os controles durante do jogo. Pause uma partida e selecione "Lista de comandos" no menu que aperecer na tela.

DRIBLANDO & MATANDO A BOLA

Todos os movimentos presumem que o jogador está virado para a frente.

Driblando: Use o botões direcionais para mover-se quando a bola estiver aos pés de seu jogador.

Drible em Profundidade: Pressione o botão R1 enquanto dribla para correr.

Tempo Maior entre Toques na Bola: Enquanto segura o botão R1 para correr com a bola aos pés de seu jogador, rapidamente pressione o botões direcionais duas ou três vezes entre toques para chutar a bola para a frente. Você pode conseguir este mesmo efeito pressionando repetidamente o botão R1.

Distância Maior entre Toques na Bola: Quando estiver correndo com a bola com o botão R1 pressionado, segure o botão R2 e pressione o botões direcionais a 45° para qualquer um dos lados da direção atual do movimento.

Drible Lento: Mantenha o botão R2 pressionado ao driblar para realizar um "drible lento". A bola quase não sairá dos pés de seu jogador ao realizar esta técnica, e ela pode ser seguida por uma rápida mudança de direção ou uma das várias fintas.

Drible Lateral: Para mover-se em ângulos retos à direção atual do movimento, pressione o botão R2 bentão imediatamente pressione o botões direcionais 90° em qualquer direção.

Parar a Bola 1: Solte o botões direcionais e pressione o botão R1 para parar o movimento da bola ao driblar.
Parar a Bola 2: Solte o botões direcionais e pressione o botão R2 para instruir seu jogador a parar e virar-se para o gol do adversário.
Chutar a bola para a frente: A partir de uma posição estacionária, segure o botão L1, empurre o botões direcionais para a frente para gentilmente jogar a bola para a frente.
Puxar a bola para trás: A partir de uma posição estacionária, segure o botão L1, empurre o botões direcionais para trás para puxar a bola para trás, na direção dos pés do jogador.
Pular: Quando o adversário executar um carrinho, pressione o botão R2 para tentar pular sobre ele.
Controlar a Bola: Ao receber um passe, pressione o botões direcionais para controlar a bola.
Parar a Bola e Virar Rara o Gol: Ao receber um passe, solte o botões direcionais e pressione o botão R2 para virar-se para o gol adversário enquanto mata a bola.
Virar sem tocar na bola: Para instruir um jogador a virar e correr para um passe sem fazer um toque inicial, segure o botão R1 e pressione o botões direcionais na direção em que a bola está se movendo.
Corta-Luz: Pressione o botão R1 quando o jogador estiver olhando para receber o passe.

PASSE

Nota: Use o botões direcionais para especificar a direção em que o passe deve ser feito.

Passe Curto/Cabeceada: Pressione o botão ⊗ para fazer um passe curto no chão ou cabecear a bola. Segure o botão ⊗ por mais tempo para fazer o passe para um jogador mais distante.
Toque de calcanhar: Rapidamente empurre o botões direcionais na direção contrária à do movimento do jogador e então pressione o botão ⊗.
Passe de Primeira: Pressione o botão ⊗ antes que seu jogador mate a bola.
Passe Longo: Pressione o botão ◎. A distância do passe depende do tempo durante o qual o botão ◎ é segurado.
Passe Longo de Primeira: Pressione o botão ◎ antes que seu jogador mate a bola.
Bola Adiantada: Pressione o botão △. Ao segurar o botão △ por mais tempo, o passe será direcionado para um jogador mais distante.
Bola Adiantada de Primeira: Pressione o botão △ antes que seu jogador mate a bola.
Bola adiantada com chapéu: Segure o botão L1 e pressione o botão △.
Passe de Tabela: Segure o botão L1 e pressione o botão ⊗ para fazer um passe curto, e então pressione o botão △ antes que seu companheiro de equipe receba a bola para devolver o passe.
Bola adiantada com chapéu: Segure o botão L1 e pressione o botão ⊗ para fazer um passe curto, e então pressione os botões L1 + △ antes que seu companheiro de equipe receba a bola para executar um chapéu.
Fazer o Passe e Correr: Pressione o botão R2 imediatamente após fazer o passe para instruir seu jogador a correr para a frente.
Passe Manual: Empurre o direcional analógico direito na direção desejada para executar o passe. A força do passe é determinada pelo tempo durante o qual o direcional analógico direito é empurrado.
Passe Longo Manual: Segure o botão L1 e empurre o direcional analógico direito na direção desejada para executar o passe longo. A força do passe é determinada pelo tempo durante o qual o direcional analógico direito é empurrado.

CRUZANDO

Nota: Use os botões direcionais para especificar a direção de um cruzament.

Cruzamento Alto: De dentro da área adversária, pressione o botão ◎.
Cruzamento Baixo: De dentro da área adversária, pressione o botão ◎ duas vezes.
Cruzamento no Chão: De dentro da área adversária, pressione o botão ◎ três vezes para enviar um passe baixo pelo chão.
Chapéu: Pressione o botão R2 ao enviar um cruzamento para erguer a bola no ar.
Cruzamento Simples: Segure o botão L1 e pressione o botão ◎ para cruzar a bola de qualquer posição na área adversária.

CHUTANDO

Notas sobre chutes: Pressione o botão ● para preencher o medidor de potência. Solte o botão ● quando o medidor de potência atingir o nivel desejado, e seu jogador chutará a bola para o gol. O comprimento do medidor de potência determina a força e altura do chute. Use os botões direcionais para especificar a direção enquanto chuta.
Chute: Pressione o botão ●.
Chute/Cabeceio de Primeira: Pressione o botão ● imediatamente antes que a bola chegue ao seu jogador para realizar um chute ou cabeceio de primeira para o gol.
Chute Controlado: Pressione o botão R2 quando o medidor de potência atingir o nivel desejado para executar um chute que substitui força por precisão.
Dar um Chapéu: Segure o botão L1 e pressione o botão ●.
Dar um capéu, Tipo 2: Para uma bola por cobertura com trajetória mais baixa, pressione o botão ● e então pressione o botão R1 quando o medidor de potência aparecer.

TRUQUES E TÉCNICAS

NOTA: Certas fintas e truques poderão ser executados de várias formas e os moviemntos poderão diferir de forma correspondente.

Chute com finta: Quando o medidor de potência de chute ou passe for mostrado, pressione o botão ⊗ para cancelar o chute.
Finta superior com o corpo 1: Enquanto dribla, segure o botão L1, em seguida, empurre o stick analógico esquerdo diagonal para a direita para a frente e depois à esquerda em frente direcção diagonal ou ao contrário.
Finta superior com o corpo 2: Enquanto estiver parado, segure o botão L1 e, a seguir, empurre o botões direcionais para qualquer um dos lados do jogador.
Finta de Matthew: Enquanto estiver parado, segure o botão L1, empurre o botões direcionais para o lado do jogador e, a seguir, na direção dianteira diagonal oposta.
Correndo Matthews Feint: Ao driblar, segure o botão L1, a seguir, empurre o botões direcionais para o lado do jogador e, a seguir, para seu lado oposto.
Pedalada: Para fazer uma pedalada na bola, pressione o botão L1 ou o botão R2 duas vezes. Pode ser executado enquanto estiver parado ou driblando.
Pedalada falsa: Enquanto estiver parado, segure o botão L1 e, a seguir, empurre o botões direcionais para o lado do jogador e, a seguir, para seu lado oposto.
Pedalada: Ao driblar, segure o botão L1 e, a seguir, pressione o botões direcionais para frente e depois para o lado.
Finta em V: Enquanto estiver parado, segure o botão L1 e empurre o direcional esquerdo traseiro para trás para puxar a bola para trás. A seguir, empurre para a frente na diagonal.
Arraste Turn Back: Enquanto estiver parado, segure o botão L1 e empurre o direcional esquerdo traseiro para trás para puxar a bola para trás. A seguir, empurre-o para o lado do jogador.
Finta com giro (restrito a certos jogadores): (Se jogar com o pé direito) Ao driblar, segure o botão L1 e, a seguir, empurre o botões direcionais para a direita na diagonal. (Os controles são invertidos se jogar com o pé esquerdo).
Finta com giro reversa (restrito a certos jogadores): (Se jogar com o pé direito) Ao driblar, segure o botão L1 e, a seguir, empurre o botões direcionais para a esquerda na diagonal. (Os controles são invertidos se jogar com o pé esquerdo).
Toque leve dianteiro: Segure o botão L1 e, a seguir, empurre o botões direcionais para a frente duas vezes.
Roleta: Segure o botão L1 e, a seguir, gire o botões direcionais 360°. A direção para a qual o jogador gira depende da maneira como você girar o direcional analógico direito. Certos jogadores poderão ter movimentos de roleta diferentes.
Pedalada de lado: Ao fazer um drible lateral, segure o botão L1 e, a seguir, empurre o botões direcionais na direção para a qual o jogador estiver correndo.

Notas: Movimentos como "Finta de Matthew", "Correndo Matthews Feint", "Pedalada de lado", "Pedalada", "Pedalada falsa" e "Arraste Turn Back:º" só podem ser executados por jogadores cuja precisão de drible seja superior à necessária.

DEFESA

Carrinho/Pressão: Pressione o botão ⊗ para tentar um carrinho. Você também pode segurar o botão ⊗ para instruir seu jogador a automaticamente aproximar-se de um adversário e fazer pressão. Isto pode ser usado em conjunto com o botão R1.
Aproximar a Marcação: Segure o botão ●, quando o time adversário estiver com a posse de bola, para que o jogador mais próximo da bola (sem contar o jogador que você está controlando) aproxime-se do jogador com a bola.
Carrinho: Pressione o botão ◉.
Limpar a bola: Quando a bola estiver dentro de sua área, pressione o botão ● para limpar a bola.
Adiantar o Goleiro: Pressione o botão △ enquanto defende para fazer com que o goleiro corra na direção da bola.
Tiro de Meta: Pressione o botão ◉ ou o botão ● para chutar a bola em direção ao campo adversário. Use os botões direcionais para mirar.

Arremesso: Quando seu goleiro estiver segurando a bola, pressione o botão ⊗ para arremessar a bola para um companheiro de equipe. Use os botões direcionais para mirar.
Bola ao Chão: Quando seu goleiro estiver segurando a bola, pressione o botão R1 para instruí-lo a largar a bola a seus pés.
Movendo o Goleiro: Para ativar a opção "Cursor GK" na tela de Configurações do Jogador (consulte a página 40), você pode segurar o botão △ e o botão L1 para obter controle ativo dos movimentos de seu goleiro.

CONTROLES GERAIS

Trocar de Jogador: Pressione o botão L1 para trocar o controle para o jogador mais próximo da bola.
Controlar o Jogador Quando a Bola Está no ar: Quando a bola estiver no ar, segure o botão R2 e use o botões direcionais para posicionar o jogador para encontrá-la. Você pode fazer o jogador correr pressionando o botão R1.
Corrida ou Arrancada: Use o botões direcionais para + o botão R1 para executar uma arrancada.
Super Cancel: Quando um jogador está automaticamente correndo atrás da bola, pressione os botões R1 e R2 simultaneamente para fazê-lo parar, ou para recuperar o controle total.
Ativar/Cancelar Esquemas Táticos (Modo Manual)*: Segure o botão L2 e então pressione o botão ○, o botão ⊗, o botão △ ou o botão □ para ativar ou cancelar esquemas táticos atribuídos a estes botões. Consulte a página 43 para maiores detalhes.
Ativar e Cancelar Esquemas Táticos (Modo Semi-Automático)*: Pressione o botão L2 para ativar ou cancelar seu esquema tático escolhido.
Nível de Ataque/Defesa*: Pressione os botões L2 e R1 juntos para aumentar o medidor do nível de Ataque/Defesa, instruindo seus jogadores a seguirem em frente. Pressione os botões L2 e R2 juntos para reduzi-lo.

Nota: Estes botões não terão efeito se o modo .tiver sido selecionado na tela de Configurações do jogador. Consulte "Configurações do jogador" na página 40 para maiores detalhes.

SITUAÇÕES E JOGADAS DE BOLA PARADA

Nota: Para tiros diretos e escanteios, segure o respectivo botão para aumentar o medidor de potência ao nível requerido.

ESCANTEIOS

Regular: Pressione o botão ○.
Cruzamento Alto: Segure os botões R2 + ○.
Cruzamento Baixo: Pressione o botões direcionais para cima + botão ○.
Pelo Chão: Botões direcionais para baixo + botão ○.
Bola com Efeito: Botões direcionais para a esquerda ou direita enquanto o medidor de potência estiver na tela.
Escanteio Curto: Pressione o botão ⊗ para mandar um passe curto para seu companheiro de equipe mais próximo.

TIROS DIRETOS: PASSE

Passe Curto: Escolha a direção com o botões direcionais e então pressione o botão ⊗.
Passe Longo Regular: Pressione o botão ○.
Bola Alta: Segure os botões R2 + ○.
Bola Baixa: Botões direcionais para cima + botão ○.
Pelo Chão: Direcional analógico esquerdo para baixo + botão ○.
Efeito: Esquerda ou direita no botões direcionais enquanto o medidor de potência for mostrado na tela.
Bola Adiantada: Pressione o botão △ ao realizar um tiro direto para mandar a bola através da defesa. Use os botões direcionais para mirar o passe.

TIROS DIRETOS: CHUTANDO

Chute Regular: Pressione o botão □.
Chute Forte: Botões direcionais para cima + botão □.
Chute Fraco: Botões direcionais para baixo + botão □.
Chute Moderadamente Forte: Pressione o botão □ e, logo que o jogador fizer contato, pressione o botão △.
Chute Moderadamente Fraco: Pressione o botão □ e, logo que o jogador fizer contato, pressione o botão ⊗.
Bola com Efeito: Segure o botões direcionais para a esquerda ou direita quando o medidor de potência for mostrado na tela.
TIRO DIRETO COM O PEITO DO PÉ: Pressione ⊗ e ⊗ novamente quando o jogador acertar a bola. Alguns jogadores são mais aptos que os outros a fazer este tipo de tiro direto, dando mais tempo para você pressionar ⊗ pela segunda vez.

TIROS DIRETOS: CONTROLES GERAIS

Recomeço Rápido: Quando "Recomeço rápido" é mostrado na tela após uma falta, pressione os botões L1 e R1 simultaneamente para recomeçar o jogo com um passe simples. Use os botões direcionais para especificar a direção em que o passe deve ser feito antes que o jogador chute a bola.

Mudando o Número de Batedores: Pressione os botões L1 e R1 simultaneamente para alternar entre as seguintes configurações de tiro direto: **um batedor** (padrão), **dois batedores** (segundo batedor: lado direito), **dois batedores** (segundo batedor: lado esquerdo).
Usando o Segundo Batedor: Execute o tiro direto enquanto segura o botão L1 para fazer com que o segundo batedor execute o chute ou cruzamento.
Segundo Batedor Rola a Bola Para a Frente: Segure o botão L1 e então pressione o botão ⊗ para fazer com que o segundo batedor role a bola para a frente. Você pode então chutar ou passar a bola do segundo batedor sem marcação.

TIROS DIRETOS: CONTROLE DA BARREIRA

Quando o time adversário tem um tiro direto, pressione e segure os seguintes botões para controlar os jogadores em uma barreira de defesa:
Jogadores Avançam + Saltam: Pressione o botão ◉.
Jogadores avançam + permanecem firmes: Pressione os botões ◉ e ⊗ juntos.
Aleatório: Nenhum botão pressionado.

ARREMESSOS LATERAIS

Arremesso lateral Curto: Pressione o botão ⊗ para arremessar a bola para seu companheiro de equipe mais próximo na direção do arremesso.
Arremesso lateral Longo: Pressione e segure o botão ◉ para fazer um arremesso lateral mais longo na direção para qual o arremessador está virado.
Arremesso lateral em Profundidade: Pressione o botão △ para arremessar a bola no espaço à frente de um companheiro de equipe.

COBRANÇAS DE PÊNALTI

Batedor: Pressione o botão ▣ e segure a direção necessária nos botões direcionais.
Goleiro: Segure os botões direcionais para mergulhar.

MUDANÇA DE CONFIGURAÇÃO DO CURSOR "NÃO ASSISTIDO" E/OU SELECIONAR CONFIGURAÇÃO DE JOGADOR PARA "LIGADO"

Pedindo a Bola: Quando um companheiro de equipe tem a posse de bola, pressione o botão R2 duas vezes para chamar um passe. Quanto mais freqüentemente você pressionar o botão, mais estridente será seu apelo pela bola.

Nota: Pedir a bola é especialmente importante no modo Torne-se uma lenda, onde você controla somente um jogador específico.

Movendo a Câmera do Jogador: Quando seu jogador não tem a posse de bola, você pode pressionar e segurar o botão L1 e L2 para mover a câmera pelo campo com os botões direcionais. Você pode desbloquear o tipo de Câmera "Jogador" no PES-Shop.

CONFIGURAÇÕES DO JOGO

Antes de um jogo começar, você deve selecionar seu time, seus adversários, e adaptar as várias opções de jogo para adequá-las às suas preferências pessoais. A seção a seguir ilustra como começar um jogo amistoso de Exibição, mas os mesmos princípios aplicam-se a todas as competições.

TELA DE CONFIGURAÇÕES DO JOGADOR

Use os botões direcionais para destacar uma opção configurável, e então pressione o botão ⊗ para confirmar sua seleção. Pressione esquerda ou direita nos botões direcionais para modificar as configurações.

1: Configurações do Jogador
Escolha se você quer jogar com um time em casa ou fora de casa, e então selecione um entre quatro diferentes modos de jogo:

: Você controla toda a ação, dentro e fora de campo.

: Você controla os jogadores no campo e a IA cuida de substituições e táticas.

: A IA controla os jogadores no campo e você atua como técnico.
Para jogos cooperativos, o(s) outro(s) jogador(es) simplesmente escolhem o mesmo lado que você.

2: Mudança nas Configurações de Cursor
Esta opção configura a freqüência com que o cursor do jogador alterna de um jogador para o outro:
Assistido: Existem oito velocidades entre as quais escolher - quanto menor o número de blocos azuis, menor a quantidade de mudanças do cursor. O usuário também pode alternar manualmente entre jogadores.
Semi-Assistido: O cursor se moverá automaticamente somente quando estiver atacando. Para mudar o cursor manualmente enquanto estiver defendendo, pressione o botão L1.
Não-assistido: Toda a troca de cursor é executada pressionando o botão L1.
Selecionar Jogador: O cursor é fixado em um jogado re não pode ser mudado.

3: Cursor do Goleiro
Se esta opção estiver "Ligada", você pode assumir controle direto dos movimentos básicos de seu goleiro ao defender pressionando os botões △ e L1 simultaneamente.

4: Configurações de Exibição do Cursor
Use esta opção para escolher como o cursor do jogador aparece durante os jogos. "Padrão" mostra o número do controle (1 a 8), "Nome do usuário" mostra a identidade registrada no Arquivo de opções, e "Nome do jogador" mostra o nome do indivíduo sob seu controle.

5: Carregar Configurações
Esta opção é muito útil durante jogos contra adversários humanos. Com cartões de memória (para PlayStation®2) contendo Arquivos de opções pessoais nos slots 1 e 2 para CARTÕES DE MEMÓRIA, você pode carregar automaticamente configurações e dados de configuração de botões para ambos os jogadores.

SELECIONAR TIME/SELEÇÃO DO UNIFORME/CONFIGURAÇÕES GERAIS
Quando você finalizar as Configurações do jogador, poderá selecionar os times de sua escolha, bem como seus uniformes. Finalmente, antes do pontapé inicial, você pode modificar as Configurações gerais, como nível do jogo, tempo de partida, configurações de regras, e mais.

CONFIGURAÇÕES DE ESQUEMA TÁTICO

Esta tela permite que você selecione seu time, selecione (e edite) um esquema tático, e ajuste dúzias de outras configurações estratégicas. A flexibilidade tática que ela oferece é enorme, mas não se sinta desencorajado: você pode facilmente deixar de lado seus vários recursos pelo tempo que quiser. Este capítulo introduzirá os recursos chave nos menus de Configurações de Esquema Tático. Para maiores informações, use a função Ajuda do jogo - simplesmente pressione SELECT quando o ícone de Ajuda aparecer.

MENU PRINCIPAL
O Menu Principal foi introduzido como uma interface final, mais fácil de usar, da tela tradicional de Configurações de Esquema Tático. Ele oferece as seguintes opções:

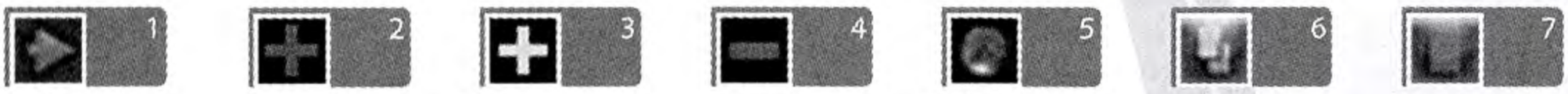
Iniciar Partida: Inicia o jogo.
Configurações Simples: Configure sua estratégia selecionando palavras chave que melhor se adaptem ao que você espera de seu time, e a inteligência artificial do *PES 2013* configurará suas táticas e escalação do time de acordo com ela.
Configurações Automáticas: Esta opção sugerirá um esquema tático, táticas e time inicial que a IA do *PES 2013* acredita seja a melhor para o time escolhido.
Configurações Manuais: Fornece acesso às opções "clássicas" de Configurações de esquema tático, que permitem que você configure cada aspecto das táticas de seu time.
Desativar Menu Principal: Selecione esta opção para avançar diretamente para a tela de Configurações Manuais para visitas futuras à página de Configurações de Esquema Tático.

CONFIGURAÇÕES MANUAIS

Mudando a Exibição do Esquema Tático: Pressione os botões L2 ou R2 para alternar entre as diferentes "páginas" da Exibição de esquema tático. A exibição padrão mostra o esquema tático atual de seu time, mas você também pode ver números de camisetas, direções de movimento (áreas do campo que seus jogadores devem marcar quando seu time tem a posse de bola), e instruções defensivas (quanto maior a seta, mais preocupado o jogador estará em desmanchar os ataques do que participar deles).

Mudando a Exibição de Estado: Pressione os botões L1 ou R1 para alternar entre as diferentes páginas de exibição de estado. Elas mostram posições dos jogadores, vigor e condição, cartões amarelos e vermelhos, e cobradores em situações de bola parada. No modo Liga Principal, ou se você tiver a opção "Fadiga cumulativa" ativa durante competições de liga e copa, um medidor adicional aparecerá abaixo das barras de vigor do jogador ao participarem de jogos sucessivos. Ao ser preenchido, a habilidade de um jogador de recuperar vigor será reduzida, e eles estarão mais suscetíveis a contusões.

Ícones Especiais: Os seguintes ícones aparecem nas Telas de estado para fornecer informações sobre a condição e disponibilidade do jogador.



Seta Cinza | Cruz Vermelha | Cruz Amarela | Roxo Traço | Globo | Cartões Amarelos | Cartão Aermelho

Contusões

1 Retornando à Plena Forma 2 Ferimento Severo 3 Ferimento Leve 4 Estado de Ferimento Não Está Claro

Não disponível

5 Em Missão Internacional 6 Suspenso por Excesso de Cartões Amarelo 7 Suspenso por um Cartão Vermelho

INÍCIO/SAÍDA DA PARTIDA

Selecione esta opção para começar (ou retornar a) um jogo.

SUBSTITUIÇÕES

Este menu permite que você escolha seu time e substitutos. Selecione um jogador em destaque com o botão ⊗, então escolha o substituto desejado e pressione o botão ⊗ para realizar a troca. Os onze jogadores principais são mostrados com o texto em preto, substitutos em azul, reservas em verde. As seguintes opções adicionais estão disponíveis na tela de Trocar Jogador:

Tela de Trabalho de Equipe: Pressione o botão ◉ para ativar e desativar o diagrama de Trabalho de equipe.
Filtro Automático: Pressione o botão START para automaticamente selecionar jogadores elegíveis e apropriados para o esquema tático atual. Pressione o botão START novamente para reverter à ordem original.
Exibição de Habilidade: Use os botões L2 e R2 para navegar pelas diferentes páginas de Exibição de habilidades.

Nota sobre Habilidades do Jogador: Cada jogador no *PES 2013* é único, definido por pontos fortes e vulnerabilidades que você pode estudar na janela de Exibição de Habilidades. Em adição a atributos básicos, como altura, idade, pé mais forte e posições preferenciais, você pode visualizar habilidades com códigos de cores (capacidades pontuadas de 1 a 99 e de 1 a 8) e habilidades "especiais" (estrelas indicando que um jogador tem uma aptidão particular naquela área). Dica: Você pode aprender mais sobre a função de habilidades do jogador usando a opção Editar Jogador no Modo Edição.

CONFIGURAÇÃO DO ESQUEMA TÁTICO

Use os botões direcionais para selecionar seu esquema tático. Agora, selecione uma das variações predefinidas para cada esquema tático, e use os botões L1 e R1 para ativar e desativar um sistema de líbero na defesa. Finalmente, pressione o botão ◉ para confirmar sua escolha.

EDITAR POSIÇÃO

Selecione um jogador, mova seu ícone de botão com os botões direcionais, e então pressione ⊗ para confirmar sua nova posição. Pressione o botão ◉ com um jogador selecionado para modificar sua posição específica - por exemplo, armador de meio de campo (CMF), zagueiro (SB) ou atacante (CF). Cada jogador especializa-se em uma ou mais áreas de jogo predefinidas, portanto um armador lateral (SMF) pode também se sentir confortável jogando como ponta-de-lança ou jogador de meio de campo. É importante notar que colocar um jogador fora de sua posição pode resultar em penalidades invisíveis às habilidades, refletindo sua falta de familiaridade com aquela posição.

TIME

Mudança de Esquema Tático: Esta tela pode ser usada para atribuir planos de jogo/estratégias manuais para ◉, ⊗, △ e □. Você pode ativá-los ou desativá-los durante um jogo pressionando L2 + o botão apropriado. Você também pode selecionar entre três sistemas diferentes de estratégia: Manual (você tem o controle total), Semi Automático (você tem controle sobre uma estratégia ativada com o botão L2, e a IA ativa as outras três a seu critério), e Totalmente Automático (todas as estratégias escolhidas ficam sob o controle da IA).

Plano Estratégico A/Plano Estratégico B: Use estas opções para configurar esquemas táticos adicionais que podem ser atribuídos a botões de Estratégia Manual através do menu Estratégia. Você pode, por exemplo, criar um sistema com ênfase no ataque para usar ao tentar uma recuperação tardia, ou configurar um esquema tático altamente defensivo para preservar uma liderança frágil durante os últimos minutos de um jogo balanceado.

Estratégia do Time: Ajuste o comportamento de sua linha defensiva para adequá-lo ao seu estilo de jogo. Linha de defesa é usada para determinar a profundidade (C) ou altura (A) no campo onde estará sua linha defensiva. A opção de "Linha de Impedimento" é usada para especificar a freqüência com que sua linha de defesa deve retroceder para forçar seus adversários ao impedimento, de freqüentemente (A) para raramente (C). Cuidado: o ajuste destas opções para "A" pode fazer com que seus jogadores de defesa fiquem cansados mais rapidamente durante um jogo.

Ataque/Defesa: O medidor de Ataque/Defesa aparece na parte inferior da tela durante um jogo e indica a atitude atual do time, de defensiva (azul) para agressiva (vermelha). Você pode ajustá-los manualmente em todos os modos, exceto no "Recomentado" (totalmente automático) - Consulte Controles básicos, página 35.

Manual: Você pode mudar manualmente o Nível de ataque durante um jogo.
Defensivo (automático): A IA ajusta o medidor somente em direção à defesa.
Balanceado (automático): A IA controla tanto o ataque quanto a defesa.
Ataque (automático): A IA ajusta o medidor somente em direção ao ataque.
Totalmente Automático: A IA assume controle total do medidor de Ataque/Defesa.

Configurações de Marcação: Selecione "Marcar jogador chave", e o membro apropriado de seu time irá marcar, homem a homem, o jogador mais perigoso da oposição. Selecione "Liberar marcação" para desfazer esta modificação.

Cobrador de Bolas Paradas: Selecione jogadores para cobrar escanteios, tiros diretos e pênaltis. Se você selecionar "Configurações automáticas", a IA irá automaticamente selecioná-los para você.

Selecionar Capitão: Selecione esta opção para conceder a faixa de capitão do time a um membro dos 11 jogadores principais.

Mudar Configurações: As duas opções neste menu permitem que você atribua a responsabilidade por substituições de jogadores e mudanças de posição à IA.

INDIVIDUAL

Use esta opção para dar, a cada jogador, instruções específicas para o próximo jogo.

Ataque: Atribua até duas setas direcionais para indicar corridas que um jogador deve fazer quando seu time tem a posse de bola. Isto pode ser usado para instruir um zagueiro a fornecer um suporte maior durante ataques em sua linha lateral, ou para que um jogador de meio de campo vá para a grande área.
Defesa: Ajusta o quão ativamente o jogador irá retroceder para defender. Esta opção pode ser configurada para "Alto", "Normal" ou "Baixo".
Configurações de Marcação: Por padrão, todos os jogadores em seu time são atribuídos para marcação por zona. Use esta opção para instruir um jogador a fazer a marcação homem-a-homem em um membro específico do time adversário. Use as configurações "Normal" ou "Agressivo" para determinar a proximidade de marcação do jogador em seu adversário. Selecione "Liberar Marcação" para retornar à marcação por zona. Líberos não podem receber tarefas de marcação homem-a-homem.
Editar Posição: Mude a posição de um jogador no campo.
Selecionar Papel: Selecione um papel específico de um jogador - por exemplo, um jogador de meio-de-campo deverá jogar como DMF ou CMF?

ADMINISTRAÇÃO DOS DADOS

Use este menu para armazenar, salvar e carregar configurações de esquema tático para uso futuro.

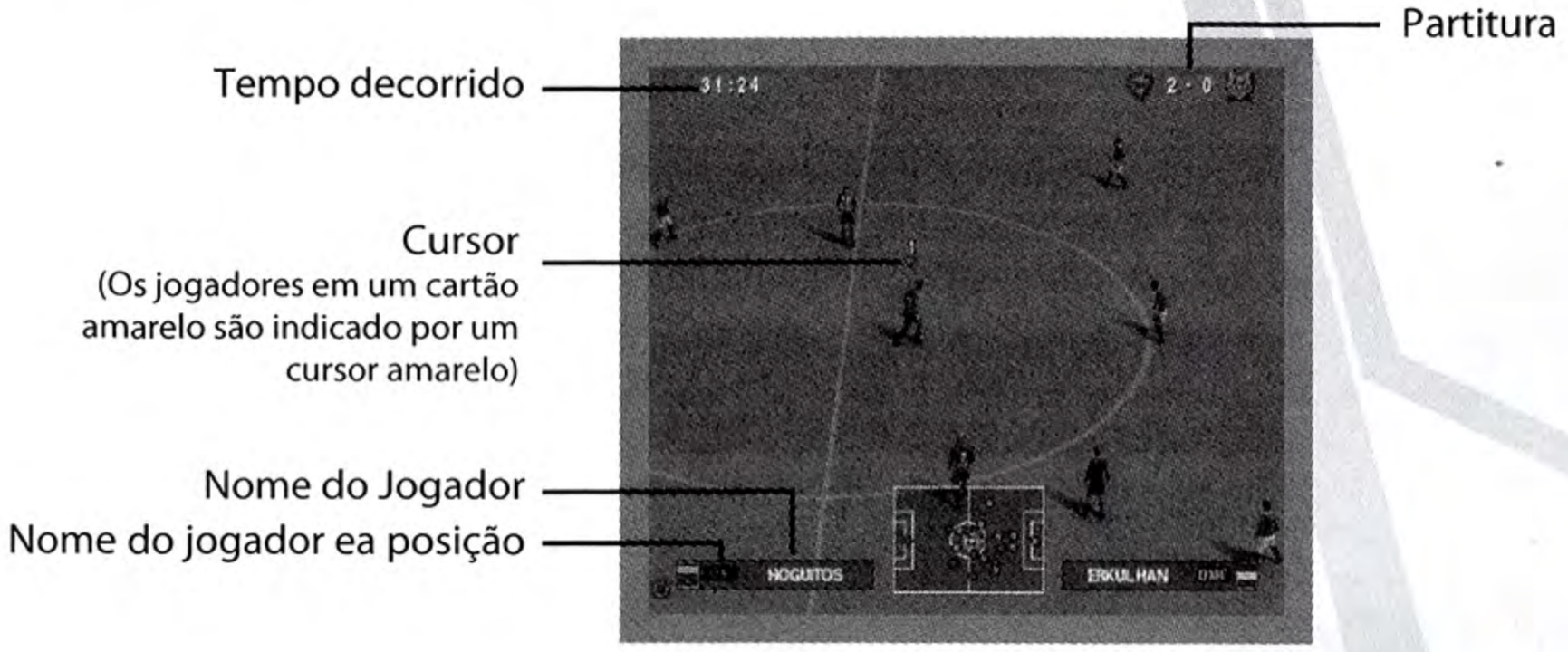
Copiar Esquema Tático: Copie dados de esquema tático de um local para outro.
Apagar Todos os Dados Armazenados: Apague todos os esquemas táticos temporariamente salvos em Dados Armazenados.

Salvar Dados Armazenados: Salve os dados guardados em Dados Armazenados.
Carregar Dados Armazenados: Carregue dados de esquema tático armazenados em um cartão de memória (para PlayStation®2).
Copiar Dados Armazenados do Adversário: Copie os Dados Armazenados do adversário para seus próprios dados.
Trocar Dados Armazenados: Troque Dados Armazenados de seu time com os de seu oponente.

TELAS DA PARTIDA

Esta seção explica os vários recursos e funções das telas que você encontrará durante um jogo.

DISPLAY DA PARTIDA



Disposição para Ataque/Defesa: Este medidor indica a mentalidade atual de seu time. Quanto mais vermelha a barra estiver, mais agressivo será o time; da mesma forma, uma barra azul indica que o time está na defesa.

Marca de Esquema Tático: Símbolos de botões representando Esquemas táticos manuals aparecem nesta área, quando ativos.

Disposição para Ataque/Defesa: Este medidor indica a mentalidade atual de seu time. Quanto mais vermelha a barra estiver, mais agressivo será o time; da mesma forma, uma barra azul indica que o time está na defesa.

Marca de Esquema Tático: Símbolos de botões representando Esquemas táticos manuals aparecem nesta área, quando ativos.

Medidor de Vigor: Mostra o vigor atual de um jogador. O medidor ficará vermelho quando o vigor estiver perigosamente baixo, indicando uma queda no desempenho do jogador.

Nota: O padrão é ter o medidor de vigor desligado. Para mostrá-lo, você teve ligá-lo no Menu Pausa.

Ícones de Eventos: Os seguintes símbolos aparecerão no canto esquerdo superior da tela durante as partidas.

Azul - Retornando ao Jogo (Sem Contusões):
Um jogador está retornando ao campo sem registro de contusões.

Amarelo - Retornando ao Jogo (Contusão Leve):
Um jogador está retornando ao campo, mas possui uma contusão que terá impacto em seu desempenho.

Vermelho - Não Retornando ao Jogo (Devido a Contusão):
Um jogador contundido não pode retornar ao jogo, e deve ser substituído (se possível).

Cinza - Tiro Indireto:
Um tiro indireto foi concedido.

Vermelho - Acréscimo de Tempo:
Indica os minutos de acréscimo que serão jogados.

MODOS DE JOGO

MODO DE PARTIDA

Use este modo para jogar jogos individuais contra a CPU ou um competidor humano. Se você está ansioso para jogar seu primeiro jogo do PES 2013, esta é a forma mais rápida de entrar em campo!

Exibição: Jogue um único jogo contra a IA.

Início Rápido P1 & Início Rápido P2: Use estas opções para ignorar as telas de configuração. Selecione Início Rápido P1 para jogar contra a IA, e Início Rápido P2 para jogar com um amigo.

Pênaltis: Joga uma competição de cobranças de pênalti.

Copa Santander Libertadores

Participe do melhor do futebol latino americano no exclusivo modo Copa Santander Libertadores.
Selecione "Exibição", "Competição"

Nota: Times existentes na Copa Santander Libertadores são exclusivos deste modo.

UEFA Champions League

Enfrente, com seu clube, a elite do futebol europeu com o exclusivo modo UEFA Champions League. Seu time é forte o suficiente para negociar as fases de grupo? Você enfrentará o desafio das fases eliminatórias? Você pode se tornar um dos poucos a erguer a copa com que todo jogador, técnico e fã sonha?

MODO LIGA PRINCIPAL

Neste modo, você deve selecionar um time e levá-lo ao sucesso em competições de liga e copa (incluindo a UEFA Champions League) através de um número ilimitado de temporadas. Além de gerar receitas através do sucesso no campo e mantendo sua equipe em plena forma, você deverá fazer incursões astutas no mercado de transferências e cuidadosamente cultivar talentos para transformar seu clube em uma força dominante no mundo do futebol.

REGRAS BÁSICAS

AVANÇANDO NA LIGA PRINCIPAL

A temporada da Liga Principal começa durante o período de trocas em agosto, e dura até meados da ultima semana de julho do ano seguinte. À medida que as partidas ocorrem e o programa avança, o tempo é contado na base de meias-semanas. Em agosto, você poderá definir os Custos Operacionais da equipe. (Vá para Informações do time e, a seguir, Saldo esperado). As taxas são pagas durante a primeira semana de Setembro. Se o saldo estiver no vermelho depois de pagar estas despesas, o time será declarado falido. O time poderá jogar partidas mesmo estando falido, mas nenhum compromisso de pessoal poderá ser feito, incluindo transferências de jogador.

INSTRUÇÕES PRELIMINARES

Selecione "Novo Jogo" para iniciar sua carreira na Liga Principal. Selecione "Membros Originais da Liga Principal" para iniciar com um time fictício de jogadores com habilidades modestas, "Membros do Modo de partida" para escolher um time com a lista atual de jogadores existentes, ou "Criar time personalizado" para criar um clube do início. Depois de selecionar seus membros iniciais preferidos, você será levado à tela de Configurações de Jogo da Liga Principal. Nela, existe uma série de questões projetadas para adequar a dificuldade da Liga Principal às suas expectativas. Não se preocupe muito com suas outras decisões, você pode revisar as opções de dificuldade na tela de Configurações de jogo que vem a seguir. Se você optou por "Criar time personalizado", você deverá primeiramente editar seu clube e escolher seus jogadores.

Selecionar Times

Escolha o time que deseja controlar, e os demais times serão selecionados automaticamente. Você começa na Divisão 2. Se você comprar o recurso "Estrutura de Liga ML" no PES-Shop, pode manualmente escolher os times de cada liga, e até mesmo começar na Divisão 1.

JOGADOR MUNDIAL

Entre na pele de seu jogador de futebol favorito e guie seu time para a vitória neste modo "Jogador Mundial".

Passos Iniciais:

1. Escolha o time no qual seu jogador favorito joga. (Escolha o time e, a seguir, pressione o botão ● para verificar a escalação).
2. Escolha seu jogador. Pressione o botão ● para alterar o ângulo da câmera e os botões L1 e R1 para verificar as habilidades do jogador.
3. Defina as "Configurações Gerais", incluindo o Modo da câmera, no qual ângulos especiais de câmera podem ser selecionados, e inicie o jogo.

Seu primeiro objetivo é ganhar a confiança de seu técnico e companheiros de time. A forma mais rápida de fazer isto será realizar as instruções dadas a você por seu técnico durante as conversas antes da partida e no intervalo do jogo. Você é do tipo que gosta de pressão e expectativas? Então este modo é definitivamente para você!

TORNE-SE UMA LENDA

Crie um jogador e almeje tornar-se o pilar principal de seu time e levá-lo à vitória no campeonato. Desfrute de sua carreira desde a estréia profissional até sua aposentadoria dos jogos. As oportunidades de jogar serão poucas logo após sua estréia. Você deve se esforçar e impressionar em jogos de treinamento do time para ganhar um lugar no banco. Tenha bons desempenhos fora do banco para ganhar uma posição regular na escalação do time. Bons desempenhos em jogos atrairão ofertas de outros clubes. Após ser transferido, leve seu novo time à vitória, mas também almeje ganhar distinções pessoais, como os prêmios de Melhor Jogador do Ano ou artilheiro da Liga. Títulos como estes podem freqüentemente resultar em ofertas de grandes clubes, e até mesmo em escalações para times nacionais. A carreira de um jogador começa aos 17 anos e aumenta em um ano a cada mês de janeiro. Aos 27 anos, você pode escolher a aposentadoria ou jogar até os 36 anos, quando a aposentadoria é compulsória e "Torne-se uma lenda" é concluído.

JOGOS

Jogadores iniciais, esquema tático do time, substituições etc. serão decididos automaticamente pela CPU. Você controla somente o jogador que criou. Quando não estiver jogando, você pode assistir ao jogo como expectador (dobre a velocidade do jogo na opção "Velocidade do jogo como expectador" no Menu Pausa, se desejar).

Pedindo um Passe de um Companheiro de Time

Pressione o botão R2 repetidamente para pedir um passe de um jogador de seu time. Se você estiver bem posicionado, seu companheiro de equipe passará a bola.

Desenvolvimento do Jogador

A participação em jogos permite que os jogadores desenvolvam suas habilidades.

- Estatísticas do jogador aumentará "1" para cada 100 pontos de experiência ganhos. Uma vez que um status individual atinge 95, você terá de ganhar de 400 a ganhar um nível.
- Por favor, note Estatísticas do jogador pode aumentar ou diminuir com a idade do jogador.

Convocação para o Time Nacional

Bons desempenhos em seu clube podem resultar em convocações para o time nacional. Você pode ganhar diferentes títulos jogando em competições nacionais.

Ofertas
Um bom desempenho no time de seu clube e no time nacional podem resultar em ofertas de outros clubes, até mesmo de grandes clubes. Se você selecionar para qual clube quer ser transferido, você será transferido na semana seguinte.

Nota: Você pode usar seu jogador já desenvolvido de Torne-se uma lenda em qualquer outro modo de jogo. Para tanto, vá em "Informações do jogador/Editar registro" no menu Torne-se uma lenda.
Além disso, você pode classificar-se para a UEFA Champions League em Torne-se uma lenda.

MODO LIGA
Selecione este modo para jogar em uma única liga por uma ou mais temporadas. Com a copa opcional habilitada, você consegue levar seu time a uma dupla glória?

MODO COPA
Este modo oferece uma ampla variedade de competições eliminatórias configuráveis, desde a épica Copa Internacional de 32 nações até torneios menores, projetados pelo usuário, com times de clubes.

PARTIDA DE SELEÇÃO
Este modo de jogo oferece a oportunidade de jogar com times compostos por jogadores escolhidos aleatoriamente, o que pode levar a partidas fantásticas altamente divertidas. Você pode selecionar uma região particular ou liga de onde os jogadores serão selecionados (Série A ou África, por exemplo), ou escolher quatro times de sua esquadra para seleção. Se você não gostar da escalação oferecida, pode modificá-la livremente. Finalmente, selecione "Concluir seleção de jogadores" para iniciar o jogo.

COMUNIDADE
Estabeleça sua própria comunidade, que é o lugar para jogar tanto com amigos quanto com rivais! Organize suas próprias comunidades e mantenha registro de todas as partidas! Isto resolverá a questão sobre quem é o melhor! Torne sua comunidade o epicentro social para suas reuniões de futebol!

Criação de Comunidade
Uma vez que tenha decidido sobre o nome da comunidade, registre os participantes para iniciar. Até 16 usuários podem entrar para uma comunidade. No entanto, você não pode registrar usuários que tenham o mesmo nome.

DOUBLE FUSION

This product contains code derived from the RSA Data Security, Inc. MD5 Message-Digest Algorithm.

This software is based in part on the work of the Independent JPEG Group.

DOLBY. DIGITAL Dolby and the double-D symbol are trademarks of Dolby Laboratories.

Official Licensed Product of UEFA CHAMPIONS LEAGUE™. All names, logos and trophies of UEFA are the property, registered trademarks and/or logos of UEFA and are used herein with the permission of UEFA. No reproduction is allowed without the prior written approval of UEFA. All club names, club logos and individual players' names are the property of the respective club or person. UEFA shall bear no responsibility for the use of these names and/or logos. adidas, the 3-Bars logo, the 3-Stripe trade mark, adipure, Predator, tango, climacool and adizero are registered trade marks of the adidas Group, used with permission. F50 and speedcell are trade marks of the adidas Group, used with permission the use of real player names and likenesses is authorized by FIFPro and its member associations. Officially licensed by Czech National Football Association Officially licensed by CFF © 2012, DFB Licence granted by m4e AG, Höhenkirchen-Siegertsbrunn © The Football Association Ltd 2012. The FA Crest and FA England Crest are official trade marks of The Football Association Limited and are the subject of extensive trade mark registrations worldwide. © FFF Officially licensed by FIGC ©2009 JFA Licensed by OLIVEDESPORTOS (Official Agent of the FPF) Producto oficial licenciado RFEF Campeonato Nacional de Liga BBVA Producto bajo Licencia Oficial de la LFP www.lfp.es © 2002 Ligue de Football Professionnel ® Officially Licensed by Eredivisie Media & Marketing C.V. and Stichting CAO voor Contractspelers © S.L.B. Produto Oficial Official Licensed Product of A.C. Milan Manchester United crest and imagery © MU Ltd Official product manufactured and distributed by Konami Digital Entertainment under licence granted by Soccer s.a.s. di Brand Management S.r.l. © Adagp, Paris 2012../Macary – Zublena & Regembal – Costantini, Architects Wembley, Wembley Stadium and the Arch device are official trade marks of Wembley National Stadium Limited and are subject to extensive trade mark registrations. All other copyrights or trademarks are the property of their respective owners and are used under license. Photo by Aflo ©2012 Konami Digital Entertainment.

©2012 Konami Digital Entertainment. KONAMI is a registered trademark of KONAMI CORPORATION. "Pro Evolution Soccer" is a registered trademark of Konami Digital Entertainment Co., Ltd.
Published by Konami Digital Entertainment GmbH. Developed by Konami Digital Entertainment Co., Ltd.

GARANTÍA LIMITADA

A Konami Digital Entertainment, Inc. garante ao comprador original deste software Konami que a mídia na qual este programa de computador foi gravada não possui defeitos de material e manuseio por um período de noventa (90) dias da data da compra. Este produto Konami é vendido como se apresenta, sem garantias expressas ou implícitas de qualquer tipo, e a Konami não se responsabiliza por perdas ou danos de qualquer tipo resultantes do uso deste programa. A Konami concorda, por um período de noventa (90) dias a consertar ou substituir, a seu critério, sem custos, qualquer produto Konami, com custos pagos de envio, com prova da data de compra, a partir de seu Centro de Atendimento da Fábrica. Esta garantia não se aplica a desgaste e danos normais. Esta garantia não se aplica e será considerada nula se o defeito no software Konami for resultado de abuso, uso não adequado, maus tratos ou negligência.

ESTA GARANTIA SUBSTITUI TODAS AS OUTRAS GARANTIAS E NENHUMA REPRESENTAÇÃO OU AÇÃO DE QUALQUER NATUREZA TRARÁ VÍNCULO OU OBRIGAÇÃO À KONAMI. QUAISQUER GARANTIAS APLICÁVEIS A ESTE PRODUTO DE SOFTWARE, INCLUINDO GARANTIAS DE COMERCIABILIDADE E ADEQUAÇÃO PARA UM FIM EM PARTICULAR, SÃO LIMITADAS AO PERÍODO DE 90 (NOVENTA) DIAS DESCRITO ACIMA. EM NENHUM EVENTO A KONAMI SERÁ RESPONSÁVEL POR QUAISQUER DANOS ESPECIAIS INCIDENTAIS OU CONSEQUENTES RESULTANDO DA POSSE, USO OU MAU FUNCIONAMENTO DESTE PRODUTO KONAMI.

Alguns estados não permitem limitações à duração de garantias implícitas e/ou exclusões ou limitações de danos incidentais ou conseqüentes, portanto as limitações e/ou exclusões de responsabilidade acima podem não se aplicar. Esta garantia lhe dá direitos específicos, e você pode também ter outros direitos que podem variar de um estado para o outro.

Se você tiver problemas técnicos com seu jogo, por favor, vá até www.konami.com / support para obter ajuda, aqui você terá acesso a muitos materiais de apoio, bem como nossa base de conhecimentos que está disponível 24 horas por dia, 7 dias por semana. Todos os produtos devem ter a confirmação do defeito por um representante do Atendimento ao cliente e um número RMA atribuído a ele antes do retorno do produto. Todos os produtos recebidos que não atenderem aos critérios serão retornados se um Representante do Atendimento ao Cliente da Konami não conseguir contactá-lo após três dias do recebimento do retorno não autorizado.

Konami Digital Entertainment, Inc.
Atenção: Atendimento ao Cliente-RMA # XXXX
2381 Rosecrans Ave, Suite 200
El Segundo, CA 90245
USA

Registre-se agora em www.konami.com para receber notícias exclusivas sobre o produto, ofertas especiais e mais!

www.konami.com/pes2013

Official Licensed Product of UEFA CHAMPIONS LEAGUE™. All names, logos and trophies of UEFA are the property, registered trademarks and/or logos of UEFA and are used herein with the permission of UEFA. No reproduction is allowed without the prior written approval of UEFA. All club names, club logos and individual players' names are the property of the respective club or person. UEFA shall bear no responsibility for the use of these names and/or logos. adidas, the 3-Bars logo, the 3-Stripe trade mark, adipure, Predator, tango, climacool and adizero are registered trade marks of the adidas Group, used with permission. F50 and speedcell are trade marks of the adidas Group, used with permission the use of real player names and likenesses is authorized by FIFPro and its member associations. Officially licensed by Czech National Football Association Officially licensed by CFF © 2012, DFB Licence granted by m4e AG, Höhenkirchen-Siegertsbrunn © The Football Association Ltd 2012. The FA Crest and FA England Crest are official trade marks of The Football Association Limited and are the subject of extensive trade mark registrations worldwide. © FFF Officially licensed by FIGC ©2009 JFA Licensed by OLIVEDESPORTOS (Official Agent of the FPF) Producto oficial licenciado RFEF Campeonato Nacional de Liga BBVA Producto bajo Licencia Oficial de la LFP www.lfp.es © 2002 Ligue de Football Professionnel ® Officially Licensed by Eredivisie Media & Marketing C.V. and Stichting CAO voor Contractspelers © S.L.B. Produto Oficial Official Licensed Product of A.C. Milan Manchester United crest and imagery © MU Ltd Official product manufactured and distributed by Konami Digital Entertainment under licence granted by Soccer s.a.s. di Brand Management S.r.l. © Adagp, Paris 2012../Macary – Zublena & Regembal – Costantini, Architects Wembley, Wembley Stadium and the Arch device are official trade marks of Wembley National Stadium Limited and are subject to extensive trade mark registrations. All other copyrights or trademarks are the property of their respective owners and are used under license. Photo by Aflo ©2012 Konami Digital Entertainment.

20254 — MN